N°14 - SCENARS : SHADOWRUN • AD&D2 • VAMPIRE • POLARIS • WEREWOLF

backstab

backstab

le magazine des jeux de rôles

N°14
35 F

Sabbat et Camarilla

L'ultime édition

DOSSIER T...comme Terrorisme

Jeux de guerre

Magic

Grandeur et décadence

Baldur's Gate

Guide de survie

CONCOURS avec

Belgique 245 FB - Luxembourg 245 FLUX - Suisse 9,90 FS - Canada 8,75 $ CAN - Réunion/Antilles 35 F - Tahiti 700 FCP - Nlle Calédonie 650 FCP • Italie 9800 L

SCENARIO EXCLUSIF

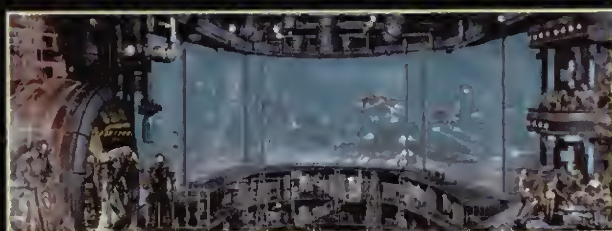
LES CHRONIQUES DE LA LUNE NOIRE ADAPTÉES POUR AD&D

Mars-avril 99 - Bimestriel - 35 Francs



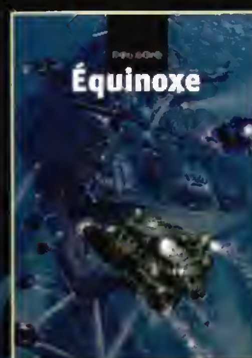
Découvrez Surface, le prochain supplément de

POLARIS



Déjà parus

• **La Carte des Fonds Marins** (Poster d'1,20m de large).
• **Le Guide des Profondeurs** (141 cités décrites, leur système politique, les alliances, la composition de leur flotte...).
• **Pirates** (toutes les confréries, les lois du milieu, les secrets du Pacifique...).
• **Dossiers Confidentiels** (scénario et secrets sur les confréries pirates, supplément réservé au MJ).
• **Équinoxe** (tout sur la Cité Neutre, de ses souks aux Veilleurs et au Culte du Trident plus une introduction à une campagne qui vous fera découvrir le monde des profondeurs et ses intrigues).
• **Kit de Survie** (du matos, tout plein de matos).
• **Gaïa** (une campagne qui vous entraînera à la surface).
• **Écran 2e édition** (il regroupe les tableaux indispensables au maître de jeu, ainsi que 3 nouveaux scénarios)
• **Hégémonie** (description de la puissance la plus importante du monde de *Polaris*, ainsi que le deuxième volet de la campagne d'Équinoxe).



À paraître

• **Surface** (hostile, dangereuse, un supplément pour vous permettre d'évoluer sur la terre ferme, qui vous dévoilera de mystérieuses cités, de nouvelles créatures, des complots de grandes puissances...).

Février 99

• **Mythes et légendes des profondeurs** (4 scénarios fondés sur des légendes des fonds marins, frissons garantis pour vos joueurs qui devront affronter l'irrationnel et leurs plus profondes terreurs).

Mars 99

• **Volcania** (description complète d'une cité sous-marine, mode de fonctionnement, organisation, production, idées de scénarios, le meilleur moyen de gérer *Polaris* au quotidien).

Avril 99

• **Encyclopédie océanographique** (plus de 100 nouvelles espèces animales et végétales répertoriées par les savants d'Équinoxe).

Avril/mai 99



Romans

• **Les Foudres de l'abîme** (La Directive Exeter/Opération Nemrod/Les Soldats du Crépuscule, un cycle en trois romans de Philippe Tessier).
• **Rédemption** (dernier roman de Philippe Tessier qui vous entraînera dans l'univers de la piraterie).



Initiations

• **HF Territory** (13 rue du Chasseur, 68000 Colmar)

Samedi 6 mars 99

• **Berserker** (5 rue St Victor, 75005 Paris)

Samedi 13 mars 99

• **Chaos** (rue Gerardrie 6, 4000 Liège, Belgique)

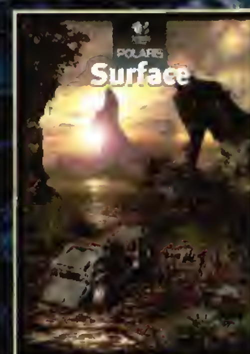
Samedi 20 mars 99

• **L'Ellcrys** (ruelle du Grand Port 6, 1003 Lausanne, Suisse)

Samedi 27 mars 99 et Samedi 3 avril 99

Nouveau sur le web

• **Site web :** www.multimania.com/fmenneteau/polaris.htm
• **Mailing list :** majordomo@euronet.com en indiquant "subscribe polaris"





Présente

POLARIS

Un Jeu de Rôles de Philippe Tessier
Illustré par Joël Mouclier

N° 14 Mars avril 1999

le magazine des jeux de rôles backstab

TOP 10 de la rédaction

On laisse tomber le bizness pendant quelques mois et on se permet de donner notre avis sur les jeux de rôles en vente sur le marché. C'est pas fait pour que vous suiviez à la lettre nos avis, mais simplement pour savoir à quoi jouent (ou aimeraient jouer) les rédacteurs de backstab. Amusez-vous bien !

de CROC

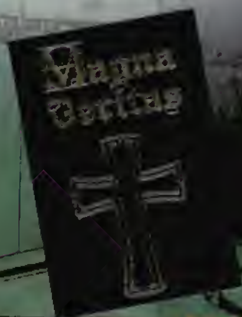
1 • INS / MV
2 • Shadowrun
3 • Legend of the Five Rings
4 • Chill
5 • Runequest
6 • Judge Dredd
7 • Bloodlust
8 • GURPS Autoduel
9 • Bitume
10 • GURPS tout court

de Michaël Croitoriu

1 • Legend of the Five Rings
2 • Cyberpunk 2020
3 • AD&D (Greyhawk et Jakandor)
4 • Maléfices
5 • Deadlands
6 • INS/MV
7 • Vampire
8 • Thoan
9 • Hurlement
10 • Château Falkenstein

de Julien Blondel

1 • Cyberpunk 2020
2 • INS/MV
3 • Nephilim
4 • AD&D Forgotten Realms
5 • AD&D Planescape
6 • Shadowrun
7 • Polaris
8 • Vampire
9 • Legend of the Five Rings
10 • Deadlands







Dans le prochain numéro : les goûts et les couleurs de Timbre Poste, J.T. et de Bayushi Geoffrey.

Backstab ['baek staeb] (lit) 1 : Coup de poignard dans le dos.
2 : Compétence des voleurs dans AD&D.

C'est pas du cinéma !

Comme toujours, je ne vais pas vous parler de jeu de rôles, comme toujours, je vais vous parler de Michaël Croitoriu, mon fidèle bras droit et agenda vivant. Mais, contrairement à l'habitude, je vais en dire du bien. Il m'a en effet dégoté le livre le plus boulversifiant qu'il m'ait été donné de lire depuis des lustres et je me permets à mon tour de vous faire part de mon expérience. Ça s'intitule "Final truth", c'est en anglais, ça ne se trouve nulle part en France, mais grâce à internet, le trouver sera un jeu d'enfant*. Ce n'est autre que l'autobiographie d'un tueur en série (Donald Gaskins pour les connaisseurs). C'est cru, terriblement réaliste et complètement hallucinant de méchanceté et de cynisme (et à réserver à un public averti). Les passionnés de *serial killers* doivent se jeter dessus et ceux qui veulent savoir ce qu'est un VRAI méchant (de jeu de rôles) doivent y jeter un coup d'œil. On est bien loin d'"American psycho", "Seven", "Le silence des agneaux" et autres "Profiler"... Une source d'inspiration unique et un regard différent sur la nature humaine.

* www.amazon.com est un bon départ.

CROC





Visuel de couverture aimablement fourni par White Wolf

Rédaction

Backstab
7, rue de Paradis, 75010 Paris, France
E-Mail : halloween.lotus@wanadoo.fr

Rédacteur en chef : CROC
CROC tient à remercier tous les gens cités ci-dessous. Sauf certains.
Secrétaire de rédaction : Guillaume Delafosse
Rédacteurs : Benoît Attinost, David Benoît, Julien Blondel, Pierre Bordenave, Thomas Brionne, Benoît Clerc, Olivier Collin, Michaël Croitoriu, Johan Gauthier, Thierry Lebourg, Timbre Poste, Geoffrey Picard, Bernard Rastoin, Patrick Renault, Philippe Tessier, Gwenaël Tranvouez, Léonidas Vespérini, Pierre-Alexandre Vigor, Zlika, Alexandre Zayk, CROC, CROC et CROC.

Illustrations : Stéphane Beau, Aleksi Briclot, Laurent Cagniat, Pierre Courtial, Stéphane Levallois, Nicolas Malfin.

Production

Backstab
7, rue de Paradis, 75010 Paris, France
E-Mail : halloween.lotus@wanadoo.fr
Directeur de la Publication : Guillaume Gille-Naves
Abonnements, V.P.C. : Stéphanie Still
Maquette : V. Baudron, P. Bordenave (Halloween Concept)
Fabrication : Jérôme Forneris
Impression : Aubin (Poitiers)

Publicité / *Advertising*
Modules / *Classified*

Directeur marketing/commercial : Jérôme Forneris
Chef de publicité : Xavier Priem
Chef de publicité : Rachel Sebban
Relations extérieures : Michaël Croitoriu
Tél : +33 (0)1 55 33 18 18 / Fax : +33 (0)1 55 33 18 17

backstab est édité par F.C. Publications, SARL de Presse au capital de 2.000 francs. RC : Versailles B 409 214 772.
Siège social : 58, rue Potier 78150 Le Chesnay. Gérant : Guillaume Gille-Naves.

Dépôt légal : à parution
ISSN : 1276-9436
Commission paritaire : 77-510
Diffusion : NMPP

Abonnements 6 numéros : France métropolitaine : 175 francs, étranger : 200 FF

Les gagnants du questionnaire

Les 10 premiers recevront le jeu vidéo "Baldur's Gate" et une figurine Pit Bull :
Olivier Henriot (Lyon), Sébastien Ciccia (St Vincent de Paul), Cédric Bonnetat (Montauban), Laurent Bruder (Dorlisheim), Maurice Leboube (Colmar), Nicolas Meslier-Guhin (Esboz-Brest), Cyril Poremoguer (Pont-croix), Fabienne Bourgoin (Genève), Nadège Louis (Baumont Sur Oise) et Virrant Meurot (Courneuilles en Parisis).

Les 40 suivants recevront une figurine Pit Bull :
Cédric Nicolet (Usa), Mathieu Poitreau (Mérignac), Dany Meert (Bruxelles), Eric Lampereur (Souppes sur Loing), Xavier Paris (Le Mans), Jérôme Pruez (Gardies), Jean-Pascal Poldrin (Darnetal), Cyril Govand (Epinay sur Orge), Matthieu Hilaire (Douvres-la-Délivrance), Brice Lionet (Mon Dragon), Bruno Galleggiani (St Martin d'Hères), Sylvain Catherine (Plumelin), Julien Monvoisin (St Germain de la Grange), Frédéric Guillon (Paris), Vincent Assally (Avrč), David Petit (St Jean d'Angely), Sébastien Wernet (Manom), Samuel Heulie (Argentan), Olivier Gauthier (Toulon), Guillaume Jugeau (Landerneau), Julien Duvierre (Bourg-les-Valence), Jérôme Parmentier (Les Forges), Matthieu Solier (Paris), Guillaume Pio (Lautrec), Olivier Etienne (Conflans St Honorine), Pierre Valade (Paris), Sébastien Dupuis (Picquigny), Stéphane Gesquière (Franconville), Stéphane Hocquet (Liévin), David Mesnard (Dreux), Olivier Bennemiot (Eaville au Jard), Serge Lhommeau (Hieges Broudel), Patrick Richardin (Strasbourg), David Dumazeau (Panazol), Hadrien Malierre (Besançon), François Ferrer (Sète), Vincent Tessier (Nantes), Noam Assayag (Le Pré St Gervais), Caroline Dodu (Bussy St Georges) et Nicolas Terrendire (Sucy en Brie).

concours CRYO

1 - Divinité • 2 - La foi • 3 - Tour par tour •
4 - Personnalité - Pouvoirs primordiaux - Aspect physique • 5 - François-Marcela Froideval

Farge Jérôme (Paris), Maire Pascale (Anthony), Gimonet Guillaume (Bourges), Papi Yvan (Lyon), Louis Frédéric (Rennes), Deroullers Aurélien (Loos), Capdessus Lacoste Rony (Port Vendres), Boujiat Julien (St. Egrève), Bousquet Sébastien (Bordeaux), Perotto David (Denain), Krys Kostiha (Créteil), Lebrun Christophe (Lyon), Thirion-Capet Arnaud (La Garenne Colombes), Joly Alain (Denain), Aubertin Pascal (Paris), Millour Melfroy Jules (Lampaul-Ploudalmezeau), Ferry Christophe (Paris), Chaham Marc (La Celle St. Cloud), Vessière Jérôme (Montigny-le-Bx) et Villain Cédric (Lille).



Scoops en stock
Toutes les news et les nouveautés

Il est né le divin enfant !



FALLOUT 2

On vous l'avait prédit et c'est chose faite. Depuis quelques jours, *Fallout 2* est le MEILLEUR jeu de rôles informatique de tous les temps (j'entends une foule au dehors qui hurle au scandale et se prononce pour *Baldur's Gate*) puisque le patch définitif est disponible sur le site www.interplay.com. Le jeu est désormais entièrement jouable jusqu'à la plus petite quête et c'est une vraie merveille. Ceux qui ont attendu jusqu'à maintenant pour l'acheter DOIVENT se jeter dessus, les fidèles pourront enfin s'adonner avec un plaisir maximum à la recherche du GECK. Un vrai bonheur.



Un dé oui, mais pipé !

Les petits malins qui ont fait "BOF" devant notre petit D6 du dernier numéro se retrouvent désormais une main devant, une main derrière à cause de la recrudescence de personnages de *AD&D* avec 18 partout et des armées de *Warhammer 40K* et *Battle* qui ont bien beaucoup de chance. Quand on vous disait qu'il faisait des 6 l'animal, on ne mentait pas. Pas que des 6 tout de même. Mais deux fois plus que d'habitude tout de même...

Revolucion !

SOMBRERO ET GROSSES MOUSTACHES

Le prochain jeu de cartes pas à collectionner de chez Asmodée fait couler beaucoup d'encre avant même sa sortie. Et en guise de révolution mexicaine (le thème du jeu), on a déjà assisté à un putsch des généraux. Le jeu ne s'appellera donc pas *Sombrero et grosses moustaches* comme on vous l'avait déjà signalé mais bien *Revolucion* avec un C pour l'accent. Rappelons pour ceux qui auraient raté le début que *Revolucion* est un jeu de Pascal Bernard (Monsieur Montjoie et Azteca) et qu'il permet à trois à six joueurs de se fondre dans la peau de révolutionnaires qui ne pensent à s'exprimer que par la mise à feu de bombes artisanales et de batailles rangées à coup de mitrailleuses. Un vrai régal, d'autant que le rythme endiablé du jeu n'égale que sa salutaire simplicité. Il ne manque que les nachos et le guacamole.



Recherches auteurs

Lézéditions du YÉTI

Lézéditions du Yéti, éditeur entre autres choses du jeu de cartes *Tombeurs*, recherche des auteurs pour écrire des romans interactifs pour la jeunesse dans un univers fantastique.



Pour vous joindre à l'aventure, écrivez à :
Lézéditions du Yéti
10, rue de Nancy
75010 PARIS

Désertion au portillon

Les Éditions Multisim ne seront pas présentes au Salon du modèle réduit et de la maquette qui se déroulera au mois d'avril à la porte de Versailles. Le jeu de rôles y étant de moins en moins représenté, Multisim a fait le choix de concentrer ses efforts sur un salon entièrement dédié à cette activité : Le Monde du Jeu. En conséquence, Multisim donne rendez-vous à ses fans au mois d'octobre prochain à Pantin.



Vous n'en avez pas assez ?



BALDUR'S GATE

Les fanatiques de *Baldur's Gate* (l'autre meilleur jeu de rôles de tous les temps) peuvent se rassurer s'ils ont déjà fini la bête (100 heures tout de même) puisque dès avril ils pourront se jeter à corps perdu dans de nouvelles quêtes grâce à des add-on du meilleur goût. On nous en promet trois pendant l'année et nous, on est content, on fait tourner un ballon sur le bout du nez et on applaudit comme la plus dressée des otaries. Honk, honk, honk, merci encore M'sieur Interplay.

GAMBIT

AAAAHHH !! MOI QUI AI TOUJOURS RÊVÉ D'UNE QUÊTE À ENTREPRENDRE !

REGARDE-MOI PIÉTAILLE !!! NOBLE D'ESPRIT, BEAU ET ÉQUIPÉ ! FAIT POUR UNE QUÊTE !!

JE N'AI DONC D'AUTRE CHOIX QUE DE VOUS ACCOMPAGNER DANS VOTRE VOYAGE !!

QUI JE L'ESPÈRE SERA PÉRILLEUX COMME TOUTE QUÊTE QUI SE RESPECTE.

VOYAGE ! QUÊTE ! J'COMPRENDS PLUS RIEN MOI !!! C'EST QUOI LA DIFFERENCE ?!

EH BIEN DISONS QUE LE VOYAGE C'EST SOUVENT LA MATÉRIALISATION D'UNE QUÊTE TANDIS QUE LA QUÊTE...

HEUEU ...

C'EST UNE BONNE EXCUSE ?!

TAGADA

TAGADA

TAGADA

Côa, le jeu de saute-grenouille !

C'est le dernier-né de la gamme "petits-jeux-sympas-sans-dé" des éditions Halloween Concept. Conçu par Igor Polouchine et illustré par Yoann, *Côa* s'adresse à un large public, dès six ans, pour 2, 3 ou 4 joueurs. Deux niveaux de jeu permettent d'entrer dans la mare en douceur, et de donner du fil à retordre aux vétérans par la suite. Alliant chance et stratégie, *Côa* offre une grande variété d'actions, de l'attaque à la fuite en passant par de multiples combinaisons à rebondissement !

CÔA, TON UNIVERS IMPITOYAAABLE !

Vous jouez la reine d'une tribu de grenouilles. Aidée au début par deux servantes, vous allez explorer le marais à la recherche de mâles pour vous reproduire, et de moustiques pour vous déployer rapidement. Mais gare aux nombreux dangers qui vous guettent : brochets, vase et grenouilles adverses… Bâtissez votre empire en mangeant vos adversaires pour vous proclamer "Reine du Marais" !

C'EST CÔA LES RÈGLES ?

Le marais autrement appelé plat-eau se compose de 64 cartes (8 sur 8) disposées sur une table, face cachée. Chaque reine est placée sur l'un des coins, ses servantes sur les 2 cases de part et d'autre. À chaque tour, une de ses grenouilles se déplace. Dès que l'on arrive sur une nouvelle carte, on la retourne et on joue en fonction de sa nature.

CÔA !

LE JEU DE SAUTE-GRENOUILLE

- Le nénuphar : la grenouille rebondit sur une autre carte.
- Le mâle : la reine copule et gagne une servante supplémentaire.
- le rondin : deux grenouilles peuvent y être sans se manger.
- le brochet : la grenouille est mangée, si c'est la reine, c'est perdu !
- La mare : rien ne se passe.
- La vase : la grenouille est immobilisée pendant un tour.
- le moustique : le joueur peut jouer une autre grenouille.

Pour manger une grenouille adverse, il suffit d'aller sur sa carte. Celui qui garde la dernière reine du marais a gagné.

La partie peut être corsée en jouant en mémo. C'est-à-dire que dès qu'une grenouille quitte une carte, on la retourne. On doit ainsi mémoriser l'emplacement des nénuphars, des brochets et des moustiques pour élaborer sa stratégie, sans se tromper…

OUI, MAIS POUR CÔA FAIRE ?

Côa pourrait être une allégorie sur les grands thèmes de l'amour, de la vie et de la mort. On peut prêter à chaque carte une valeur symbolique qui reflète une étape de vie : les mâles (l'amour et la reproduction), les nénuphars (les découvertes), les moustiques (les associations), la vase (les épreuves), les rondins (les concessions), les mares (le bien-être) et les brochets (la mort). Chaque partie de jeu peut ainsi être pris comme la croisée de destins de petites grenouilles, ponctué de divers événements, de la naissance à trépas. Jeu initiatique, *Côa* sensibilisera les petits aux diverses réalités de l'existence, et confrontera les plus grands à leurs propres expériences…



L'Apocalypse pour demain ?

Fin de millénaire oblige, Multisim vient d'annoncer la sortie prochaine d'une campagne en cinq épisodes pour *Nephilim*. Contrairement à ce que l'on aurait pu penser, *Chroniques de l'Apocalypse* ne marquera pas la fin du monde, mais plutôt la réalisation des plans des ennemis des Nephilim (Templiers, etc.). L'intrigue, qui s'appuie sur le background du supplément *Testament* (cf. la partie critique de ce numéro), vous promènera à travers la planète. Chaque volume, placé sous le signe d'un élément (Terre, Feu, Air, Eau et Lune), compilera scénario, aides de jeu et background. Parallèlement, on apprend la renaissance d'*Hermès Trimégiste*. Cette revue *Nephilim*, jadis amateur, est désormais publiée par Multisim. Elle propose dans chaque nouveau numéro du background, des précisions de règles et un scénario.

– *Chronique de l'Apocalypse Volume 1* (avril 99)
– *Hermès Trimégiste n°7* (avril 99)

L5R 2.0: Work in progress

Les créatifs d'AEG planchent actuellement sur une seconde édition du jeu de rôles *Legend of the Five Rings*. Le *Gamemaster Survival Kit* regroupera dans un recueil unique l'ensemble des modifications apportées aux règles de jeu depuis ses débuts jusqu'à *The Way of the Phoenix*, ainsi que de nombreux éléments de la storyline, notamment plus d'informations sur le ronin Ginawa. Pour les secrets tant convoités, il faudra toujours lire entre les lignes dans l'hypothétique espoir d'y trouver des références sur les Kolat et les ninja.

– *Gamemaster Survival Kit* (fin 99)

Adolf en collants moulants

Le prochain jeu de rôles de Pinnacle, prévu pour août prochain, est signé Matt Forbeck. *Brave New World* se déroule de nos jours dans une Amérique dirigée par un gouvernement fasciste. Les joueurs y incarnent des super-héros, avec ou sans costume, qui ont développé des super-pouvoirs (psi, magie, etc.). Selon leurs aspirations, ils feront soit partie d'un mouvement clandestin de résistance s'efforçant de restaurer la démocratie, soit d'une agence gouvernementale qui pourchasse les résistants. La mécanique de jeu de *Brave New World* sera simple et cinématique. Les combats seront simulés à l'aide de caractéristiques et de niveaux de difficulté. Un système d'augmentations élargira les possibilités en permettant aux joueurs de générer des effets inattendus. De la même façon que *Deadlands* et *Hell on Earth*, *Brave New World* n'est que le premier d'une série de jeux. À noter que le livre de base inclura un comics de 6 pages.

- *Brave New World* (août 99)

PINNACLE

MANIFESTATIONS

9e édition du Salon [illegible]
Date : 6 et 7 mars 1999
Organisateurs : la ville de Bourges, Le collège de l'Escargot Rouge et Le Cercle des Compagnons d'Oniros
Lieu : la salle du "Pavillon" du Parc St Paul à Bourges (18)
Au programme : jeux de rôles, jeux de plateau et grandeur nature
Contact : Sébastien Guichard, aguichard@wanadoo.fr ou www.zone+4.le-village.com/oniros

4e Trophée Diane de Poitiers
Date : 13 et 14 mars 1999
Organisateur : Ordalie
Lieu : Poitiers (86)
Au programme : 8e coupe de France de Cyberpunk 2020, tournois d'Appel de Cthulhu, INS, Star Wars, Legend of the Five Rings, Deadlands, Colons de Katane, Formule Dé et Civilisation.
Contacts : Philippe Bouquet au 05 49 38 33 89 ou Thierry Blais au 05 49 01 06 51

Les Cénoludies 99
Date : 20 au 21 mars 1999
Organisateur : Mans-Songes
Lieu : MJC Jacques Prévert au Mans (72)
Au programme : initiations et tounois de JdR, grandeur nature, jeux de plateau, wargames, etc.
Contact : Association Mans-Songes, 97 grande rue, 72000 Le Mans

Apocalyp'TIL, 10e édition de la convention TIL
Date : 26 au 28 mars 1999
Organisateur : la CLUJI
Lieu : le campus de Doua à Villeurbanne (69)
Au programme : tournois d'AD&D, INS/MV, JRTM, Nephilim et Shadowrun. Animations, initiations, etc.
Contacts : BdE INSA au 04 72 43 82 89 ou cluji@ifhamy.insa-lyon.fr

The Test of the Ruby Champion
Date : 27 et 28 mars 1999
Organisateur : Guilde vun de Phantasiespiller
Lieu : Oetrange (Luxembourg)
Au programme : plusieurs tournois L5R CCG de différents formats
Contact : Tom Mulheims, tom6@aber.ac.uk

Les Deux Jours de l'Aventure
Date : 17 et 18 avril 1999
Organisateur : L.E.S.S.C.A.L.E.
Lieu : foyer culturel de Lucé (28)
Au programme : L'Appel de Cthulhu, Ambre, Dark Earth, GURPS, INS/MV, L5A, Méga III, MERP, Nightprowler, Palladium RPG, Pendragon, Shadowrun, Star Wars et Warhammer.
Contact : L.E.S.S.C.A.L.E. au 02 37 35 56 69

2e Coupe de France de Vampire La Mascarade
Date : 24 et 25 avril 1999
Organisateur : les Night Riders
Lieu : le site du Futuroscope à Poitiers (86)
Au programme : tournois de Vampire, Loup Garou, AD&D, Deadlands et L5A.
Contacts : Benoît Guerel au 05 49 49 45 39 ou night_riders@descartes.ensma.fr

Date : 25 avril 1999
Organisateur : l'ESTRAN
Lieu : la salle Louise Michel à St-Médard-en-Jalles (33)
Au programme : tournois de Star Wars, Appel de Cthulhu, Deadlands, Polaris et INS
Contact : Vincent Dagorne au 05 56 95 82 25

Tournoi Multijeux Essonnien 99
Date : 8 et 9 mai 1999
Organisateurs : La Croisée des Légendes et le club Présence d'Esprits
Lieu : auditorium Barbara de Longjumeau (91)
Au programme : tournois d'AD&D, Appel de Cthulhu, Deadlands, Hawkmoon, INS, JRTM, Shadowrun, Star Trek, Star Wars, Vampire, Formule Dé et Diplomatie. Initiations, parties de JdR, tournoi de Magic, etc.
Contact : Grégory Janer au 01 42 64 81 25 ou greg@filnet.fr

NOUVELLES ASSOCIATIONS
Nom : 1D20 (Paris)
Activité : jeu de rôles, grandeur nature et création de costumes.
Particularité : ils recherchent des maîtres de jeu AD&D
Contacts : 1D20, 4 rue Martel, 75010 Paris ou un_d_20@club-internet.fr

Nom : Voyage au centre de l'imaginaire (Amiens)
Forme : fédération d'associations de la Somme dont le but est de promouvoir les jeux de simulation et d'organiser une convention amiénoise.
Contact : VCI, 51 rue de Turenne, 80000 Amiens

INITIATIVES
Rézine n°5
Ce bulletin d'information sur le fanzinat recense pas moins de 270 adresses, soit 90 fanzines qui parlent de BD, de manga, de musique, de cinéma, de SF et bien évidemment de jeux. Pour vous le procurer, écrivez à Rézine, c/o Xavier Lardy, 30 rue des Souterrains, 79370 Fressines (10 F port compris).

Bourse aux Jeux
Date : 14 mars 1999
Organisateur : Tanaoephis
Lieu : CMCL, 51 rue du Réveillon, Brunoy (91)
Au programme : achat, vente et échange de JdR, jeux de plateau, wargames et figurines. Tournois de jeux de plateau.
Contacts : Gilles au 01 60 46 32 31 ou Charles au 06 60 68 92 87

Ouh, Sammy !



Un an après *Kalb*, un premier Tableau de Chasse (qui louchait vers *Vampire*), Nestivequen vous propose un second opus, accompagné, cette fois, des règles de *Simulacres*. Le principe est toujours identique : une organisation internationale envoie ses enquêteurs étudier un phénomène paranormal. Cette fois, il s'agit du fantôme d'une personne encore vivante. Bien entendu, tout n'est pas si simple et les personnages vont rapidement basculer dans l'horreur. Pour les amateurs de *Millennium* (la série), de *Kult*, de *l'Appel de Cthulhu* ou de *Conspiracy X*.

- *Mary, la voix de Mary Lynch*, Tableau de chasse n°2, édité par Nestivequen (avril)

Tiens, si on rachetait les mêmes cartes pour la sixième fois !

Pas la peine de vous étouffer, vous avez bien lu, il va y avoir une sixième édition du jeu le plus vendu au monde. Et ce n'est même pas une surprise. Comme pour les précédentes moutures, les règles ont été remaniées pour faire de ce jeu si simple un produit équilibré. Pour une fois, les remaniements sont de taille et pourraient bien changer radicalement la manière de jouer. Parmi les nouveautés, on peut signaler la disparition des interruptions et des sources de mana, toutes étant maintenant appelées éphémères. Plus de phase de prévention de dommages, une nouvelle manière de faire marcher les artefacts, mais surtout de nouvelles phases de jeu. Adieu dégagement, entretien et pioche, vous serez maintenant tous une seule et même chose.
Côté cartes, le pire est à craindre, réédition des illustrations de la cinquième à bord blanc ! Maous gerbo rikiki basta BEURK... comme dirait Ben. En revanche, de nombreuses bonnes cartes d'extensions récemment disparues du type II, comme *Mirage* et *Visions*, vont revenir dans l'environnement de jeu. De quoi nous mettre du baume au cœur. On ne peut rien dire de vraiment sérieux avant d'avoir vu les cartes en avril, si ce n'est que *Classique* s'annonce comme une édition classée hic.

- *Classique* . 6e édition de Magic l'Assemblée

D'la Baal atomique !



Les ponts entre le monde ténébreux des Goths et celui des jeux de rôles sont nombreux. Les auteurs de *Mage*, *Vampire* ou *Kult* puisent leurs citations dans les textes des Death in June, Dead Can Dance et autres Nefilim. *Elegy* nous ouvre les portes musicales, artistiques, ludiques et littéraires des univers sombres et romantiques des Corbeaux. À la présentation impeccable, au style incisif et fouillé, ce bimestriel (accompagné d'un CD) est un véritable bijou. Les interviews sont intéressantes et intelligentes, les rédacteurs maîtrisent à fond leur sujet (même si leur vision du Cyberpunk est quelque peu réductrice). Vous cherchez des inspirations musicales, des romans sombres, des costumes "dââârk" ou des descriptions de personnages à faire trembler Dracula lui-même ? Sautez sur ce magazine, il est pour vous.

- *Elegy*, bimestriel, 42 F

Bill Slavicsek online...

25e anniversaire oblige, nous sommes retournés voir le boss de la recherche et du développement de TSR pour qu'il éclaire nos petites lanternes.



Backstab : Comment comptez-vous célébrer les noces d'argent de TSR en 1999?

Bill Slavicsek : De la même façon que nous l'avons fait l'année dernière avec *Tomb of Horrors*, nous allons profiter du 25e anniversaire pour revisiter trois modules de légende sélectionnés par nos fans. *Return to the Keep on the Borderlands*, *Against the Giants : The Liberation of Geoff* et *Return to White Plume Mountain* reprendront tous les éléments qui ont fait le succès de leurs prédécesseurs mais développeront de nouvelles histoires. Parallèlement, nous avons prévu de publier une nouvelle boîte d'initiation à *D&D* (avril 99). Cette boîte à prix très réduit (moins de 100 francs!) regroupera un livret de règles, un livret d'aventures, un écran, huit personnages prétirés et six dés. Pour rester exhaustif, il faut aussi parler de la réédition de la campagne *Dragonlance* (DL1-DL14) qui sera désormais jouable aussi bien avec le système SAGA que la seconde édition d'*AD&D*. N'oublions pas enfin la *limited collector's edition*. Cette boîte contiendra non seulement les modules du 25e anniversaire dans leur format original (B2, G1-G3 et S2), mais aussi les livres bleus, un historique de la société et une bafouille des principales personnes associées à TSR pendant toutes ces années.



B : Confirmez-vous les rumeurs selon lesquelles une troisième édition de *AD&D* sortirait en 1999 ?

BS : Non. Pour tout vous avouer, nous avons commencé à travailler sur une troisième édition en 1994, mais nous ne sommes même pas sûr qu'elle soit publiée un jour. Nous vous tiendrons au courant.



B : Et Dominaria ? Où en êtes vous ?

BS : Nous sommes toujours en train de discuter à ce sujet. Tout ce que je peux vous dire pour le moment, c'est que *Magic* ne fera pas d'émules en 1999, tout du moins pas en matière de jeu de rôles.

B : La situation a-t-elle évolué pour *Dark Sun*, *Birthright* et un éventuel jeu de combat avec figurines ?

BS : Non. Il n'y a rien de prévu pour 1999.

DEMONWORLD

Il ira au baston...

Si vous avez une grosse envie d'en découdre, ça tombe bien puisque le premier Championnat de France de *Demonworld* se tient depuis le début du mois de février dans une trentaine de magasins en France. Les joueurs s'y affrontent avec des armées de 1200 points, dans le cadre de règles de tournoi spécialement concoctées par Asmodée. Si vous voulez découvrir *Demonworld*, assister à une partie ou mesurer votre armée à celle des autres, vous pouvez vous rendre dans l'un de ces magasins, et participer aux sélections. C'est gratuit, c'est sympa et on rigole bien.

Les meilleurs seront qualifiés pour la finale qui aura lieu lors du Monde du Jeu en octobre prochain à Paris où de nombreux et importants cadeaux seront à gagner.

Si vous voulez plus de détails, passez faire un tour sur le 3615 Siroz, vous y trouverez les règles de tournoi ainsi que la liste des magasins participants.



DEMONWORLD

Voici la liste des magasins partenaires dans lesquels vous pourrez participer aux sélections du Championnat de France de Demonworld. Rendez-vous sur place pour trouver des partenaires et consulter les tableaux de résultats.

• **JEUX ET STRATEGIE :**
5, Rue Aristide Briand - 10000 - TROYES
03-25-73-51-86

• **ROLE GAMES :**
32, Rue Barbaroux - 13001 - MARSEILLE
04-91-42-10-29

• **HORIZON FANTASTIQUE :**
22, Rue Froide - 14000 - CAEN
02-31-85-22-21

• **LE PION MAGIQUE :**
151, Rue St Pierre - 14300 - CAEN
02-31-85-17-77

• **LE DRAGONAUTE :**
72, Rue Monge - 21000 - DIJON
03-80-53-12-28

• **EXCALIBUR :**
44, Rue Jeannin - 21000 - DIJON
03-80-65-82-99

• **LE VALET DE COEUR :**
13, Rue Franklin Roosevelt - 27000 - EVREUX - 02-32-31-04-41

• **JEUX DESCARTES :**
162, Rue Ste Catherine - 33000 - BORDEAUX - 05-56-44-26-03

• **EXCALIBUR :**
7 Bis, Rue de l'Ancien Courrier - 34000 - MONTPELLIER - 04-67-60-81-33

• **LE FORUM DES AIGLES :**
25, Rue du Pila-Saint-Gely - 34000 - MONTPELLIER - 04-67-60-89-43

• **MYTHES ET LEGENDES :**
22, Rue du Capitaine Deyfus - 35000 - RENNES - 02-99-79-32-76

• **SORTILEGES :**
7, Rue des 3 Croissants - 44000 - NANTES
02-40-12-14-99

• **LE TEMPLE DU JEU :**
8, Rue de l'Héronnière -
44000 - NANTES - 02-51-84-05-05

• **PROPHYTE :**
1, Rue Gobet Boisselle - 51000
CHALONS en CHAMPAGNE
03-26-64-33-05

• **DOMINO**
26 Rue de l'étape - 51100 - REIMS
03-26-47-79-91

• **LA MAISON D'ELENDIL :**
10, Rue de la Monnaie - 54000 - NANCY
03-83-32-25-06

• **LA CAVERNE DU GOBELIN :**
18, Bis Bd Maginot - 57000 - METZ
03-87-18-42-07

• **EST LOISIRS - EXCALIBUR :**
1, Avenue Ney - Galerie du parking souterrain de la République - 57000 - METZ - 03-87-74-95-58

• **ROCAMBOLE :**
36, Rue de la Clef - 59800 - LILLE
03-20-55-67-01

• **LEGENDES :**
42, Rue Durutte - 59500 - DOUAI
03-27-97-31-51

• **AU PETIT TROLL :**
11, Rue du Boué
64000 - PAU - 05-59-27-05-51

• **PHILIBERT :**
12, Rue de la Grange - 67000 - STRASBOURG - 03-88-32-65-35

• **JEUX DESCARTES :**
13, Rue des Remparts d'Ainay - 69002 - LYON - 04-78-37-75-94

• **LA BOITE A JEUX :**
66, Rue Nationale - 72000 - LE MANS
02-43-43-80-54

• **JEUX DESCARTES :**
6, Rue Meissonier - 75017 - PARIS
01-42-27-50-09

• **STAR PLAYER :**
32, Rue Dante - 75005 - PARIS
01-44-07-39-64

• **NOMADES :**
37, Bd Bourdon - 75004 - PARIS
01-44-54-07-44

• **LE DEMON DU JEU :**
14, Rue Edouard Larue - 76600
LE HAVRE - 02-35-41-71-91

• **CAMISOLE :**
90, Rue Jeanne d'Arc - 76000 - ROUEN
02-35-70-13-06

• **CELLULES GRISES**
5, Rue Guy Baudoin - 77000 - MELUN
01-64-09-21-36

• **LA VOUIVRE :**
56, Rue Bonneterie - 84000 - AVIGNON
04-90-85-33-57

• **CELLULES GRISES EVRY :**
Centre Commercial Evry II - 2, Place de l'Agora - 91000 - EVRY - 01-64-97-81-74

• **L'ECLECTIQUE :**
93, Avenue du Bac - Galerie St Hilaire
94210 - LA VARENNE St Hilaire
01-42-83-52-23

Avec Magic vous allez être vernis !

En effet, pour mettre un peu de piment dans la vie des collectionneurs de bouts de carton, l'éditeur vient de trouver un nouveau truc. Il s'agit de rendre certaines cartes encore plus rares que les autres en leur appliquant une couche de vernis brillant sur la face. Ces cartes nommées "Premium", comme le jus d'orange, seront plus difficiles à trouver dans le sens qu'il n'y en aura qu'une pour six boosters. Si vous faites le calcul, cela signifie qu'elles seront cent fois plus rares que les autres cartes ! En d'autres termes, pour se constituer une collection complète joie comme tout, il vous faudra dans les cinquante boîtes pour une petite série comme la prochaine qui sort, *L'Héritage d'Urza* et plus de cent boîtes pour une grosse série de trois cent cinquante… Autant dire que peu d'entre nous y parviendront jamais. À quand les cartes trempées dans du miel, qui font le café ou qui gagnent au loto ?

Compilation de musique d'ambiance sur le thème de l'Armageddon

La musique qu'il te faut !



À en croire notre vénérable boss (mais non Croc, t'es pas vieux…), "La musique dans le JdR, c'est comme les blagues de Michaël, ça tue l'ambiance". Mais moi je m'en fous, car la musique j'aime bien ça, surtout dans une partie de JdR. Tout ceci pour vous dire que Euterpe (feu les Variations Ludiques) vient tout juste de sortir un CD d'ambiance sur le thème de l'armageddon (les Anges et les Démons descendent sur Terre pour se mettre sur la gueule). Sans jouer les devins, disons simplement que *Instants Sacrés / Instants Damnés* s'adresse en priorité aux MJ de *INS/MV* et d'*AD&D*. Que vous vouliez sonoriser une descente dans les Abysses ou un combat titanesque entre les copains de Laurent et ceux de Baal, vous devriez trouver votre bonheur dans ces 74 minutes de musique non-stop. Un dernier conseil avant de vous laisser emporter par la puissance et la violence des morceaux, prévenez les voisins avant de monter le son ("mais non j'te jure, les voisins entendent rien…").

– *Instants Sacrés / Instants Damnés*, 95 F par correspondance (Euterpe Diffusion, 8 rue de l'Héronnière, 44000 Nantes)

Tout mignon, tout beau

POKÉMON

Le nouveau jeu de cartes à collectionner de chez WotC n'est autre qu'un simulateur de combat entre petits animaux japonais mais presque. Chaque créature possède des pouvoirs spéciaux et peut réagir plus ou moins facilement aux attaques de ses adversaires. Le système de jeu est un peu plus intellectuel que *Xena* (faut dire que…) et les cartes sont toutes mignonnes. Croc a réagi comme un pauvre débile devant l'article du dernier *Duellist* et il passe désormais son temps à sautiller en hurlant des "Pokémon" suraigus et en guettant le facteur qui doit nous apporter les premiers exemplaires du jeu. Il vous en dira plus dès qu'on lui aura enlevé sa camisole de force.

Wizards OF THE COAST®

Mais où s'arrêteront-ils ?



Depuis le 5 février, la nouvelle extension du jeu de cartes *L5R* est disponible dans toutes les bonnes crémeries. Et attention ! il y a de bonnes chances pour qu'elle donne un bon coup de pied dans les stratégies habituelles de conception de jeux.

En ce qui concerne la petite histoire, Toturi le premier vient d'être retrouvé, mais il n'est plus tout à fait le même. Il vient en effet d'acquérir le trait : ninja. Mais ce n'est pas tout, Shosuro (oui le premier, le seul Tonnerre à être revenu de l'Outremonde) est bien vivant et n'est autre que la version expérimentée du Ninja Shapeshifter. Notre ami à tous, j'ai nommé Toku, vient de créer son propre clan, le clan du Singe. La famille Agasha rejoint le clan du Phénix. Une purge s'organise à l'encontre des mystérieux Kolat. "Ambition", la lame de Iuchiban qui avait été brisée, est reformée...

D'un point de vue technique, cette extension nous présente trois forteresses différentes : les halls éternels du clan du Phénix, le palais d'Otosan-Uchi (Toturi's army) et le sombre chemin de l'ombre, la forteresse des ninja. En ce qui concerne les deux premières, la tendance est très nettement à l'amélioration, on y trouvera rien que du très, très bon. Et il est fort probable que ces clans, jusqu'à présent délaissés, refassent une apparition en force à nos tables de jeu.



Mais surtout la grosse cerise sur le gâteau de cette extension c'est la forteresse ninja. Elle commence la partie avec des provinces pourvues d'une force de 0, 0 en honneur initial et une production de 5 or. Toutes les cartes ninja, autres que des personnalités, coûtent 2 or de moins à mettre en jeu. Les cartes jouées par votre adversaire ne peuvent pas vous faire perdre d'honneur, pas plus que vos cartes ninja. Enfin, en action de bataille, il vous est possible de renvoyer chez elle, engagée, une armée qui attaque une de vos provinces, si le chi cumulé des personnalités qui la composent est inférieur à 10. Cette action peut être effectuée si vous n'avez pas de personnalités dans la bataille, même si votre forteresse est engagée. Comme si cela ne suffisait pas, une profusion d'excellentes cartes vient accompagner ces trois forteresses.

On est cependant en droit de se demander si cette extension ne déséquilibrera pas trop le jeu : il faut espérer que les testeurs auront correctement fait leur travail. Enfin, préparez-vous à voir la cote de certaines cartes monter en flèche.

En définitive, il y a de fortes chances que cette extension, en raison de son importance historique et de sa qualité en termes de jeu, fasse date, tout comme l'avait fait avant elle, *Time of the Void* et *Crimson & Jade*.

- *Hidden Emperor Episodes 7/8/9*, Extension pour L5R CCG, édité par Five Rings Publishing

Enfin !



Certains ont cru à une arlésienne à la mode américaine, mais nous y avons cru dur comme fer. Résultat des courses : *Unknown Armies* est en magasin ! Atlas Games a finalement tenu ses engagements comme en témoigne la publication de ce jeu de rôles surréaliste signé Greg Stolze et John Tynes (la dream team du supplément *Wildest Dream* pour *Over The Edge*). Pendant que nos camarades d'en face s'endorment dans leurs petits lits, nous pouvons d'ores et déjà vous donner un avant-goût du planning du premier semestre 99, à savoir : un recueil de scénarios en mars (*One Shots*) et le guide de la New Inquisition en août (*Lawyers, Guns & Money*). Un heureux événement n'arrivant jamais seul, Atlas Games vient d'augmenter son site internet (www.atlas-games.com) d'un scénario et d'une nouvelle à télécharger. Pour ceux qui veulent s'investir, il y a aussi une mailing list *Unknown Armies*. Pour y adhérer, envoyez un message à UA-request@lists.uchicago.edu en inscrivant "subscribe" dans le sujet.

Vivant

Les jeux de cartes pas à collectionner. JCPac, c'est pourri comme abbréviation, je vais chercher. Faisant suite à l'énorme succès des jeux Siroz/Halloween (*Élixir*, *IEUFois*, les nains, etc), plusieurs start-up françaises se sont lancées dans l'aventure, ce qui n'est pas une mauvaise idée, si l'on considère qu'un nouveau type de jeu est apparu avec ces petites boîtes. En effet, avec ce qui se vend dans une boutique spécialisée, je vous mets au défi de rassembler deux joueurs de *Magic*, un joueur de *Vampire*, un wargameur, et ma mère, pour les faire jouer de façon impromptue. À ma connaissance, c'est le seul type de jeu qui peut rassembler autant de tranches d'âge et de classes sociales pour juste une demi-heure. La Playstation, ça fait peur aux vieux. La belote, ça fait chier les jeunes, les jeunes normaux, en tout cas. Les petits jeux, là, ça marche avec tout le monde, pour peu qu'ils ne soient pas aveugles. Non-voyant, pardon, je veux pas aller en prison. Stratagème vient de sortir *Psycho PAF*, excellent, d'autres gars sortent *le Magot de Pépé*, a priori rigolo, j'y ai pas joué. Wizards ne s'y est pas trompé et sort une floppée de petites boîtes. Hommage donc à Atlas Games, qui a inventé le genre avec *Once Upon a Time* (*Il était une fois*), essai non-transformé avec *Lunch Money*, tout à fait excellent mais pas du tout grand public.

J'ai 25 ans, je suis un joueur confirmé et je veux un BON jeu de Space Opera

Le Dragonaute - Dijon	Trinity
Contrées du Jeu - Grenoble	Fading Suns
Boîte à Jeux - Le Mans	Star Trek
Caverne du Gobelin - Metz	Fading Suns
Excalibur - Amiens	Fading Suns
Temple du Jeu - Nantes	Star Trek
Nomades - Paris	Fading Suns
Comptoir des Elfes - Saintes	Château Falkenstein
Armageddon - Toulouse	Fading Suns
Au Petit Troll - Pau	Trinity

Quel a été le gros carton de Noël en JdR ?

Le Dragonaute - Dijon	L5A
Contrées du Jeu - Grenoble	L5A
Boîte à Jeux - Le Mans	Donge
Caverne du Gobelin - Metz	L5A
Excalibur - Amiens	L5A
Temple du Jeu - Nantes	L5A
Nomades - Paris	L5A
Comptoir des Elfes - Saintes	L5A
Armageddon - Toulouse	L5A
Au Petit Troll - Pau	L5A

L5A : Légende des 5 anneaux, la Caverne du Gobelin [illegible] Shadowrun 3

Mort

Les Prédictions sur l'avenir des Jeux de Rôles. D'aucuns avaient dit que le nombre d'éditeurs avait enflé sans rapport avec le marché potentiel. Ils en avaient conclu que selon les lois d'une sélection naturelle un peu malsaine, les petits allaient crever, les moyens devraient se battre et les gros survivraient probablement. Il se trouve que le ménage a effectivement été fait, un certain nombre d'éditeurs moins chanceux ou moins motivés que les autres sont décédés. Mais cela n'a pas dissuadé des douzaines de tarés de monter des boîtes, qui ma foi, semblent se porter plutôt pas mal. Je ne parle pas vraiment de la France, où les petits éditeurs ont pour habitude de disparaître à peine arrivés. Les nouveaux petits sont, c'est bien connu, beaucoup plus rugueux et donc plus résistants aux pluies acides. Par exemple, Nestivequen, je sais pas comment ça s'écrit, qui se lance à la fois dans le JdR et les romans. Que je sache, *Hystoire de Fou* est la dernière production française depuis longtemps. Tout ça pour dire que l'avenir semble de nouveau assuré, surtout lorsqu'on sait que FASA a vendu plus de 30 000 *Shadowrun 3* entre mi-août et fin septembre 98.

SECRET

An athletic superstar defects from the enemy's country to yours. 2 MILLION fans follow suit.

YOUR SECRETARY OF CULTURE DECLARES PUNK ROCK ILLEGAL. Angry rockers surround your capitol and close off the government. YOU LOSE ONE TURN.

You have discovered a way to amplify the radiation emitted by your enemy's TV sets. He loses 2 MILLION of his population.

Mort-Vivant

FASA Interactive. Ça vous énerve si je vous parle un peu d'informatique ? C'est pas grave, soyez un peu tolérants, je parle presque pas de mes amis Games Workshop et j'aime avoir l'impression de faire du mal à des gens que tout le monde déteste. Je disais donc, Microsoft vient de se payer FASA Interactive pour une somme qui n'a pas encore été révélée. Ils récupèrent donc *Mechwarrior* et le futur *Crimson Skies*. Microsoft va assez doucement dans sa politique d'acquisition de sociétés de jeux vidéo. Ils ont commencé avec BAO, éditeur de *FlightSim*, puis dans le désordre, Atomic Games (juste *Close Combat*, pas la société), EXOS (fabricants de joysticks), Electric Gravity (un éditeur de battlezones pour le net, donc les produits ne fonctionnent désormais plus qu'avec *Explorer*). Ils ont acheté les droits de *Age of Empire*, comme chacun sait. Bill a aussi pris des parts dans Single Trac Entertainment ainsi que 7,5% dans... Thomson Multimedia, qui n'est pas vraiment une boîte de jeu, mais quand on est assez con pour mettre multimédia dans le nom d'une boîte, il faut assumer.

Echelle de Valeurs

Aide la police, tape-toi dessus

Ça y est, j'en ai marre de parler de Games Workshop, ils vont être contents. On va les laisser se réenfoncer un peu, ce qui ne devrait pas tarder d'après les boutiques, qui ont eu la surprise de découvrir une équipe de super-commerciaux entièrement nouvelle. On n'a pas réussi à savoir pourquoi tout le monde a dégagé, cela ne serait pas le fait du management anglais, qui préfèrerait revoir de fond en comble les ressources humaines de la maudite filiale française. Je reviendrai, mais vous pouvez retourner à la lecture de *White Dwarf*.

Un autre sujet me préoccupe un peu plus depuis quelques mois. Cela fait des années que le milieu du JdR pèche par le manque de coordination et d'organisation. Les clubs sont un peu tout seuls, les joueurs ne savent pas vraiment à qui s'adresser pour s'initier, les médias se font expliquer l'affaire par qui veut bien leur parler. Alors depuis toujours, c'est Didier Guiserix, le rédacteur en chef de *Casus*, qui est un peu la figure officielle, et heureusement. Malgré tout, c'est pas son boulot, comme ce n'est pas le boulot de *Casus* de recenser les clubs, orienter les gens, etc... C'est pour ça que des gens bien intentionnés essayent depuis quelques années de monter une structure nationale, un genre de fédération. Fédération donc. Le problème, c'est qu'il existe actuellement trois ou quatre structures qui bossent au niveau national. Ceux qui en ont entendu parler savent qu'elles font chacun une partie du travail que devrait faire une Fédération, voire plusieurs fois la même chose, histoire que la situa-

Thermonuclear, connard





Qu'on se mette bien d'accord tout de suite, la couverture que vous voyez là, c'est celle du jeu sur Amiga, tiré du jeu de cartes dont il est question et dont la couverture est vraiment trop moche. J'aurais pu prendre celle des extensions, mais elles sont au format italien, quoique j'aurais pu juste vous raconter ma vie, au moins, il n'y a pas de scans à faire. *Nuclear War* est à l'origine un jeu de cartes pas à collectionner, mais au bout d'un moment, comme tout le monde sortait des boosters, ils s'y sont mis aussi sans jamais avoir eu l'espoir de gagner des sous avec. C'est pour rajouter dans le jeu, mais je n'en parle pas plus, c'est introuvable en France et si vous arrivez à en commander moins d'un display... Ce que vous pouvez trouver, par contre, c'est le jeu de base, *Nuclear Escalation* et *Nuclear Proliferation*. Je vais me faire pourrir à écrire les trucs de la fin au début. Donc, le but du jeu, c'est de tuer... Non, alors chacun joue une nation détentrice de l'arme atomique et des accessoires qui vont avec : bombardiers, missiles de croisière, espions, navettes spatiales, écolos. La population de chacun est représentée par des cartes mentionnant un certain nombre de millions de pauvres gens. Le but est d'éliminer les pays adverses en les vidant de leur peuple, ce qui peut être fait de deux façons : soit vous les atomisez jusqu'à ce qu'ils soient tous crevés, soit vous utilisez la méthode guerre froide en suscitant une émigration à l'aide de cartes de propagande. Moi, je préfère les vitrifier de principe, on joue pas à Colons de Katāne. Pour ça, il faut déclarer la guerre en menant une attaque à bien. Bien entendu, tout le monde se retrouve en guerre et il n'est donc plus possible de jouer des cartes de Propagande. Lorsque vous balancez une ou plusieurs bombes, vous lancez la flèche en plastoc qui agrémente le Cadran de Retombées Radioactive afin de déterminer les différentes variations résultantes d'une full-force attaque nucléaire : Bombe au cobalt (bombes dites "sales"), ogive qui fait long-feu, vents favorables, etc... Voilà, c'est bien sympa et vous pouvez aussi commander l'autocollant "I love Nuclear War". Malheureusement, je pense très sincèrement qu'on ne peut pas en rire, il s'agit de conserver une certaine distance avec le sujet et on a du mal à comprendre que de tel jeux existent. C'est une sorte de document sur la portée l'ignominie humaine, tu vois. Enfin, je dis ça, c'est pour vous, que vous ayez quelque chose à dire le jour ou quelqu'un de bien pensant, s'évanouira en trouvant ça sur votre bureau. Moi je m'en fous, je suis tombé dans une solution de strontium quand j'étais petit.

Pour ceux qui veulent savoir pourquoi
c'est [illegible] et qu'il vaut mieux en rire :
The Curve of Binding Energy, John McPhee, Noonday Press, 1973/94
The Making of the Atomic Bomb, R. Rhodes, Touchstone Books, 95 (reed)

Vous voulez quoi comme prochaine traduction ?

Le Dragonaute - Dijon	Trinity
Contrées du Jeu - Grenoble	Alternity
Boîte à Jeux - Le Mans	Shadowrun 3
Caverne du Gobelin - Metz	Shadowrun 3
Excalibur - Amiens	Wraith / Changelin*
Temple du Jeu - Nantes	Star Trek
Nomades - Paris	Blue Planet
Comptoir des Elfes - Saintes	Kult*
Armageddon - Toulouse	Fading Suns
Au Petit Troll - Pau	Shadowrun 3

* [illegible]

tion soit vraiment pathétique. Allons-y, je vais essayer de vous expliquer ce qui se passe, on suivra l'évolution de l'histoire sur plusieurs numéros. Je ne sais pas ce qui s'est passé avant 96, je n'ai qu'une vue partielle du problème et je ne m'excuse pas du tout d'avance des erreurs que je ne manquerai pas de commettre. En 96, donc, se monte l'Association des Jeux de Rôles (AJDR), monté par Charles Gérard. Peu de temps après, la Fédération Française de JdR voit le jour sous la houlette des anciens du FSO (Convention de Toulon) et en particulier de François Toucas. Parallèlement arrive la FFJdRGN (Grandeur Nature), dont on ne parlera pas vraiment parce que ce sont les seuls à faire leur boulot correctement. Ils sont autonomes, organisés et devraient sous peu décrocher l'agrément Jeunesse & Education Populaire, un genre de Jeunesse et Sport moins contraignant. Ensuite, viennent les États Généraux du JdR (EGJdR), auxquels participent l'AJDR, Nicolas Mendiburu de la FédéGN (nouveau nom de la FFJdRGN, bonne idée), Émilie Statistik de l'Université, la FFJdR, les éditeurs, les boutiques, tous à des niveaux d'implication fort différents. Le but est de caractériser la population des joueurs, ce qui a été fort bien fait après dépouillement d'un millier de questionnaires. Comme c'est pas déjà assez la merde, Hexagonal monte l'Année de l'Orc dans son coin et la FFJdR crée une nouvelle association, la CJA (Chronique d'un Jeu Annoncé) qui fait la promo de jeux choisis. Voooilà. Moi non plus, je comprends pas bien et vous n'avez encore rien vu. Parce que figurez vous que la FFJdR n'a pour but que de s'occuper de l'image du JdR à l'extérieur du milieu. Quand on discute un peu, on leur arrache que cela serait le rôle d'une fédé de rassembler toutes les actions servant à developper le jeu. Mais ils peuvent pas, ils n'en ont pas les moyens humains. Et personne veut les aider ? Ben non, leurs agissements jusqu'il y a six mois les ont étiquetés "gros con". Mais au dernier Monde du Jeu, coup de théâtre, un petit groupe prend le contrôle du conseil d'administration lors de l'AG sous la direction de Nicolas Stamps, qui de l'avis de tous les gens que j'ai eu au téléphone, est un type bien. Durant le même salon, l'AJdR et la FFJdR tentent de signer un accord pour monter une fédération commune, l'EGJdR jouant le rôle de Koffi Annan. Une des conditions posées veut que l'ensemble des dirigeants des deux assos abandonnent tout poste à responsabilité dans le futur organisme, afin d'éviter la prolifération des petits chefs. L'AJdR signe sur place, la FFJdR signera plus tard, mais en fait change d'avis et continue seule. Globalement, ils sont tous d'accord, mais c'est les autres qui sont méchants. On va attendre que cela se décante un peu. Voilà les numéros des représentants, demandez leur ce qu'ils veulent faire, on a vraiment pas besoin de ça maintenant.

AJdR - Charles Gérard - 01 48 78 15 62
FFJdR - Valérie Pommel - 01 46 71 96 56
EGJdR - Olivier Guillo - 01 47 85 64 47
FédéGN - Stéphane Gesquière - 01 34 15 39 37

La petite bibliothèque

RUSH

Roman de Patrick Eris
Édité par Nestiveqnen
40 F

Ça commence vraiment fort. Un règlement de comptes sous la pluie, au beau milieu de nulle part, dans le plus pur style western post-apo. Le background est classique, mais efficace : une Amérique du futur proche, ravagée par les guerres civiles en tout genre et, au milieu de tout ça, le dénommé Stark, agent des services secrets en mission commandée. Le lascar a été chargé par ses patrons de mettre la main sur un redoutable virus menaçant ce qui reste de paix et de stabilité sur ces terres ravagées. Direction San-Andrea, une ville sudiste où il ne fait pas bon avoir le teint bronzé. Et c'est parti pour le massacre ! L'ensemble est rondement mené, comme une bonne vieille série B de derrière les fagots, avec un sens de la description quasiment cinématographique. Dommage seulement que certains aspects ne soient qu'effleurés, comme ces Truckies (routiers) sur lesquels on aimerait en savoir plus. Pour une prochaine, peut-être ?



P.Y.
Inspi JdR : Bitume

Histoires de Cochons et de Science-fiction

Une anthologie de Sylvie Denis — **Éditée par Bifrost/Etoiles Vives** — **79 F**

Enfin l'ouvrage de référence qui manquait sur l'un des sujets essentiels de la science-fiction : j'ai nommé le meilleur ami de l'homme [illegible] qui ont déjà bouffé du chien me comprendront) ! Mais ici, pas question de salaisons ni de saucisses. Les gorets sont les héros de ces nouvelles placées sous le signe de la rigolade par quelques pointures du genre : Thomas Day, Brian Stableford, Roland Wagner... En vrac : Cyril le Cybercochon, vedette d'un parc à thème genre Eurodisney, à qui ses créateurs auraient peut-être mieux fait d'éviter de coller une intelligence dans le museau... Hector le cochon que le rock [illegible] et qui doit faire face à la réincarnation du terrible docteur Moreau... [illegible] pourquoi Mahomet a proscrit la consommation de porc aux musulmans. Entre parenthèses, [illegible] Serge Lehman [illegible] dans le cochon, tout est bon. Vous ne pensez pas que [illegible] ?



P.Y.
Inspi JdR : Les Cochons de l'Espace RPG... Ah... On m'apprend que le jeu n'est pas encore sorti...

Les Futurs Mystères de Paris

Trois tomes de Roland C. Wagner
Édités par Fleuve Noir
69 F chacun



Son nom complet est Temple Sacré de l'Aube Radieuse, mais vous pouvez l'appeler Tem. Ce mutant de 2063 est doté du don de transparence, qui lui permet de s'effacer de la mémoire de ses interlocuteurs et même des fichiers informatiques. Pas inutile, quand on exerce comme lui la profession de détective privé. Un détective non violent, parce que ses gènes bidouillés le lui interdisent formellement. Mais qui a le chic pour tomber sur des meurtres sanglants, à une époque où les flics pointent au chômage faute de crimes à élucider. La psychosphère, où l'inconscient de l'humanité entre en contact avec les réseaux, n'est pas loin... Humour et suspense pour des polars d'anticipation truffés d'idées et de rebondissements aussi palpitants qu'incongrus. Les trois premiers tomes de la série (en attendant la suite), réédités en grand format, se dévorent d'une traite. Et laissent une impression bizarrement euphorique.

P.Y.
Inspi JdR : Alternity

Le Corps et le Sang d'Eymerich

Un roman de Valerio Evangelisti
Édité par Rivages/Fantasy
119 F

Nicolas Eymerich est inquisiteur en pleine guerre de Cent Ans. Du genre à vous envoyer au bûcher à la moindre hérésie. Et voilà qu'on l'envoie démasquer une secte satanique dans le sud de la France, au cœur de l'ex-territoire cathare... Quelques siècles plus tard, un cinglé du Ku Klux Klan (pléonasme ?), médecin de son état, prétend avoir mis au point une arme biologique pour se débarrasser de tout ce qui n'a pas la même couleur de peau que lui. Pendant ce temps, si j'ose dire, la mort rouge rôde du côté de Castres, où l'émissaire de l'église poursuit ses investigations. Quel rapport entre les deux ? J'avoue que je n'ai pas saisi. Certes, l'ensemble se laisse lire sans déplaisir. Mais dans le genre "le mal est partout et se reproduit à travers les siècles", pardon, c'est quand même un peu gratuit.



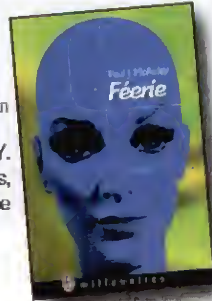
P.Y.
Inspi JdR : Vampire Dark Ages, Mage : The Sorcerer's Crusade

Les Post-Humains

Roman de Philippe Machine
Édité par Baleine
45 F

Retour au bon cyberpunk

Cyber spécial, que ce premier roman. Envoûtant quand même, bien écrit, savoureux dans sa vision. CyberPunk, définitivement un genre à part. Jamais la SF n'a été plus trouble et troublante. Ici, les distances entre fiction et réalité sont plus ténues que partout. Et on est pris, surpris, conquis même. J'ai vraiment bien aimé. Tout est là, l'anti-héros écorché par l'amour, les corporations omnipotentes et paralytiques qui gèrent la fin du monde comme si c'était demain. Et puis surtout cette IA, le Macno, plus humaine que les hommes et romantique en prime. Un bon polar, avec l'histoire, le stress et la vie qui vous emmène au bout d'une seule lecture fébrile. Et puis encore une bonne fin qui, fidèle à la tradition, renvoie dos à dos Dieu, la Science et l'Homme.



Timbre Poste

Féerie

Écrit par Paul J. Mc Auley
Édité chez J'ai Lu Millénaire
89 F

Dans la même veine que "Blade Runner", dont le second volet augmente dorénavant de son imposante médiocrité le volume de la poubelle, *Féerie* nous projette dans un futur proche, où les clones humains, "les poupées" se rebellent et se métamorphosent en petites fées et gros trolls. Bizarre autant qu'étrange me direz-vous, mais après le cap difficile des 200 pages d'intro, ce bouquin se croque à pleines dents avec des concepts de personnages vraiment convaincants qui vous permettront de vous projeter dans l'Europe du futur entre micro-conflits, drogues et punks (mais non le punk n'est pas mort).

Une histoire solide, une ambiance particulière aux frontières du rêve qui vous feront sûrement vibrer tout au long des 500 pages de ce pavé.



Pierrot Leloup
Inspiration JDR : Shadowrun, Cyberpunk, Berlin XIII.

Kwaidan

Écrit par Lafcadio Hearns
Édité par Mercure de France
23 F

Achetez-le ! Il le faut. Si vous jouez à *L5A* ou à n'importe quel autre jeu japonisant, ce petit livre de contes vous est indispensable. Une dizaine de contes répartis dans le petit livre vert : autant d'idées de scénarios qui émailleront vos campagnes de *Bushido* avec de vraies légendes ésotériques, des vrais morceaux de vampires sans tête dedans. Le livre ne paye pas de mine, mais recèle l'essentiel des croyances populaires du Japon et se doit d'apparaître dans votre bibliothèque perso. Un must.

Pierrot Leloup
Inspiration JDR : L5A, Bushido.

news

Les cieux découronnés

Roman de Tim Powers
Édité par J'ai Lu
41 F

Il s'agit de la réédition du premier ouvrage de cet auteur. Un roman dans lequel on sent déjà la patte du maître qu'il est devenu.
Tout allait pour le mieux pour le jeune Frank Rovzar, jusqu'à ce qu'une révolution de palais ne le rejette dans la marginalité. Désireux de venger la mort de son père, le jeune homme se met à gravir les échelons d'une organisation criminelle.
Ce roman atypique mêle SF et fantasy en un excellent cocktail. On se laisse prendre par l'action qui s'enchaîne, captivant le lecteur. Ce livre se révèle être une bible pour un maître de jeu *Nightprowler* : on découvre une guilde intéressante, ainsi qu'une galerie de PNJ sympathiques et sortant de l'ordinaire. Un ouvrage qui se doit de figurer en bonne place dans votre bibliothèque.

Olivier Collin
Inspi JDR : Nightprowler, AD&D, Star Wars, etc.

Le Baron Rouge Sang

Roman fantastique de Kim Newman
Édité par J'ai Lu
40 F environ

Biplan contre chauve-souris



Bon d'accord, je ne me fierai plus aux apparences. Je dois vous avouer que, lorsque j'ai récupéré ce bouquin, je m'attendais au pire. En premier lieu, le titre : une pub pour les peintures Games Workshop. Ensuite, la couverture : on aurait pu faire plus laid, mais il aurait vraiment fallu se donner du mal. Puis, le contenu, et là je dis chapeau bas. Ce livre décrit une Europe en proie aux horreurs de la Première Guerre mondiale, ses tranchées, ses boucheries, ses héros du ciel et ses vampires. En effet, dans ce monde, les vampires occupent des positions de pouvoir, combattent aux côtés des "poilus" et se font massacrer tout aussi allègrement que leurs collègues à sang chaud. Intrigue, ambiance et décor, tout est bon. Un must pour tout joueur de *Vampire*.

Hitcher
Inspi JdR : Vampire

Sortie : poubelle

- Mais quelle est cette chose, Nestor ?
- C'est un livre, monsieur.
- Un livre ? Mais... Ça schlingue !
- Monsieur désire peut-être que...
- C'est ça, au vide-ordures !
Et que ça saute !

C. Olrik
À trois j'enlève les doigts

Juste Compensation

Roman Shadowrun de Robert N. Charette
Édité par Fleuve Noir
35 F

Klang ! Klong ! Qu'il est doux le bruit d'une grosse daube tombant dans le vide-ordure...

Blade Runner 2

Écrit par K.W. Jeter
Édité chez J'ai Lu Millénaire
79 F

Extrait : "Tu t'es fait niquer le cul ! Et ça fait mal. " Avertissement : cette sensation risque de perdurer lorsque vous repartirez de chez votre libraire avec le bouquin sous le bras.

Le manteau des ombres

Tome 2 de la trilogie des ombres
Écrit par Ed Greenwood
Édité par Fleuve Noir
35 F

Tellement bon qu'il vaut mieux laisser parler le texte : "Quel gâchis [...] Quel manque d'imagination !". Dire qu'il faut se baffrer des dizaines de pages pour en arriver là. Pauvre France.

Compte à rebours

Tome 1 (ou 12, c'est comme vous voulez) : Janvier
Écrit par Daniel Parker
Édité chez J'ai Lu
20 F

Concept à mort : un épisode par mois... Jusqu'à l'an 2000. Et pour finir, deux fins au choix, celle qui finit bien et celle qui finit mal. Sauf qu'on est fatigué dès le tome 1. Dommage, non ?



Ennemi d'État

N'ayez pas peur, vous êtes surveillés

" Et pour Monsieur Scott, qu'est-ce que ce sera ?
- Un café, et bien serré ! "
Dix-sept cafés et six litres de Coca plus tard, Tony Scott attaque sa journée de travail. Là où un réalisateur standard fait deux plans, lui, il en fait neuf. Autant ça fonctionne avec des films speed comme **Top Gun** ou **True Romance**, autant ça foire avec **The Fan**. **Ennemi d'État** se range heureusement dans la première catégorie. Ici, le jeune et brillant avocat Clayton (Will Smith) se retrouve en possession d'une vidéo prouvant la participation du directeur de la NSA (les RG américains riches et suréquipés) dans l'assassinat d'un sénateur. Celui-ci va alors sortir les grands moyens pour neutraliser le pauvre Will. Et côté grands moyens, ils sont assez bien pourvus : satellites de surveillance, caméras high tech, tout y passe, donnant lieu à de superbes scènes (celle de la poursuite suivie par satellite est sidérante). Traqué par les nettoyeurs de l'agence, Clayton n'aura pour seul recours que d'entrer en contact avec un informateur nommé Brill (Gene Hackman).
" Ennemi d'État " est un très bon techno-polar, tiré par les cheveux par moment mais très efficace. Un conseil cependant : en raison de la réalisation ultra nerveuse, évitez les premiers rangs sous peine de furieuse migraine.

de Tony Scott
avec Will Smith, Gene Hackman, Jon Voight, Gabriel Byrne
En salles

À la fin, il ne peut en rester qu'un

C'est la larme à l'œil, et le cœur triste, que je vous tire ma révérence. Après ces quelques mois de bons et loyaux services, Mr. C. vous quitte. Le devoir m'appelle dans une autre dimension intersidérale, où m'attendent de nouvelles aventures. Mais ne pleurez pas, Pollux reste sur le front, afin de vous guider de son goût infaillible et de ses critiques avisées. Et je vous promets de garder un œil sur lui. Ce n'est pas que je ne lui fasse pas confiance, mais bon, je commence à le connaître...
Energize, Scotty !

Castor

Suicide Kings

Erreurs de jeunesse

Un scénario machiavélique : de jeunes et riches étudiants enlèvent un parrain de la mafia pour payer la rançon de la sœur de l'un d'eux. Cependant, c'est le parrain qui va au cours du film prendre le contrôle de la situation en les manipulant habilement.
Des acteurs à se rouler par terre : Christopher Walken en parrain, s'il ne se renouvelle pas, n'en est pas moins parfait. Et dans le rôle du porte-flingue irlandais moralisateur, Denis Leary nous offre une composition de maître.
Pourtant, la sauce ne prend pas. Malgré les amusants clins d'œil - même s'ils manquent un peu de finesse - à des classiques (**Pulp Fiction** pour ne citer que le plus criant... Je vous laisse le soin de trouver les autres), une réalisation maladroite, quelques personnages moyennement crédibles (les jeunes yuppies) et un scénario un peu trop alambiqué dans son dernier tiers vous laissent un goût amer à la sortie.
Non que le film soit mauvais. Il fourmille d'idées et est porté par un Walken excellent, au risque de me répéter. Mais le film dans son ensemble ne convainc pas. C'est dommage.

De Peter O'Fallon
Avec Christopher Walken, Denis Leary
Sortie le 17 Mars



Virus

c'est dans les vieux pots qu'on fait du mauvais café

" Allô, Pollux ?
- Mmmpf ?
- C'est Castor. Ça fait six jours que j'aurais dû recevoir la pige sur " Virus ".
- ... Euh... Le Pollux que vous avez demandé n'est pas disponible actuellement... Bip.
- Arrête de faire le con ou je préviens Croc.
- Ah... Six jours, tu dis ? C'est marrant, parce que je te l'ai envoyée, et, euh, encore une grève ou une attaque du fourgon postal ?
- T'es lourd. Les mails, ça existe. Bon, on n'a plus le temps. Dicte-la par téléphone.
- Ben, c'est que...
- T'as rien foutu, je sais. Improvise !
- C'est mauvais, voilà.
- (soupir)
- Castor ? C'est pas que c'est mal fichu. En fait, les effets spéciaux, et les monstres créés par Phil Tippet (*Star Wars, Dragon Heart, Starship Troopers*...), sont plutôt réussis. Mais à part ça, rien, nada, des nèfles. Le scénario est éculé au possible : l'équipage d'un bateau sur le point de couler se réfugie sur un navire scientifique russe. Tout l'équipage a disparu (on est vraiment étonné !). Les héros vont devoir affronter une entité électrique qui crée des monstres biomécaniques, histoire d'éradiquer la race humaine. Bien entendu, ils gagnent à la fin et sauvent le monde.
- Je vois le topo... Et côté acteurs ?
- À part Donald Sutherland en loup de mer allumé et le monstre final (!), rien de remarquable. "

De John Bruno
Avec Jamie Lee Curtis, William Baldwin, Donald Sutherland
Sortie le 17 février

Ancien employé Doc Wagon

Race (E) : humain

caractéristiques (B)								
B	Q	S	C	I	W	E	M	R
4	6	3	3	6	5	5.25	0	6

compétences actives (A)	
Athlétisme	4
Biotech	6
Voiture	3
Intimidation	3
Leadership	6
Négociation	6
Pistolets	4
Fusils de chasse	3
Discrétion	6
Pistolets-mitrailleurs	3

connaissances	
Biologie	4
Chimie	4
Identification des gangs	2
Tactiques de la Lone Star	2
Médecine	6
Metahumanité	4
Procédures Police/Sécurité	6
Psychologie	2



cyberware
Headware radio (3)

Ressources (C) : 90,000 nuyens

Jouer un ancien employé Doc Wagon

Mon job a toujours été de sauver des gens, où qu'ils soient, quel que soit leur problème. Et je vais te dire que des trucs bizarres j'en ai vu. Entre la rock-star qui manque de poppers en pleine orgie ou le pauvre type qui se fait serrer par les halloweeners, la vie d'un employé HTR Doc Wagon, c'est presque pire qu'être runner. Ah si, y a une différence quand même... C'est moins bien payé. Mais bon, j'ai voulu voler de mes propres ailes et ce que j'ai perdu sur mon compte en banque, je l'ai gagné en liberté d'action. Faut savoir ce qu'on veut dans la vie.

L'ancien employé Doc Wagon est tout autant un médecin qu'un baroudeur. Il en a vu des vertes et des pas mûres et a d'ailleurs gardé de bons contacts dans pas mal de milieux. Il a aussi été mercenaire dans des guerres corporatistes et médecin itinérant dans les territoires indiens. Lorsqu'il soigne quelqu'un, le monde peut s'écrouler autour de lui : il continue à bosser jusqu'à ce que le type qui pisse le sang par terre se relève ou passe définitivement l'arme à gauche.

Chasseur de monstres

Race (E) : humain

caractéristiques (A)								
B	Q	S	C	I	W	E	M	R
5(6)	6	6	4	4	5	2,35	0	5(6)

compétences actives (C)	
Fusils d'assaut	3
Athlétisme	3
Biotech	2
Voiture	2
Arme de véhicule	4
Hovercraft	4
Armes lourdes	6
Pistolets	2
Discrétion	6

connaissances	
Dragons	4
Magie	4
Animaux paranormaux	4
Parazoologie	4
Zoologie	4

cyberware

Headware radio (2) • Cyberears (amplification, high/low)
Cybereyes (thermographic, magnification electronic (3)) • Plastic bone lacing
Smartlink • Filtration (ingested toxin) (5) • Reaction enhancer (1)

Ressources (B) : 400,000 nuyens

Jouer un chasseur de monstres

T'as un problème ? Franchement, je vois pas pourquoi tu te prends la tête avec ton exploitation de cacahouètes à Tombouctou. Dans le Kansas ? M'en branle. Du café ? M'en tape. Tout ce que je veux savoir, c'est comment tu vas m'y amener, moi et mon petit matériel, et combien de temps tu me donnes pour te montrer la bestiole avec plein de jolis trous dans le buffet. Eh attends ! aujourd'hui je suis de bonne humeur, je te le fais empailler et ça jettera un max dans ton salon.

Le chasseur de bêtes sauvages du début du siècle a été remplacé par le chasseur de monstres. Il a troqué son fusil à éléphant 30/30 par un lance-missiles à guidage thermique monté sur son Panzer ou par une minigun sur gyroscope. Mais le boulot est le même : tuer les bestioles les plus rares, les plus féroces et s'en vanter une fois revenu à la civilisation. Elle est pas belle la vie ?

Abonnez-vous à BACKSTAB et recevez un de ces cadeaux !

ecevez chez vous les 6 prochains numéros de **BACKSTAB** votre cadeau au choix au prix de 175 Francs France et DOM OM uniquement, soit un numéro gratuit!

BONNEMENT ÉTRANGER / FOREIGN SUBSCRIPTION :

00 FF/One year subscription $40 US or 30 Euro

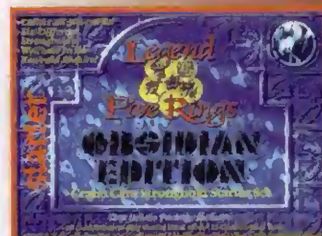




CADEAU : A



CADEAU : B



CADEAU : C



NOUVEAU !!! NOUVEAU !!!

CADEAU : D

Avec ce bulletin je peux m'abonner à **Backstab**.
Je recevrai mon cadeau de bienvenue dans un délai de trois semaines.
Je remplis tout soigneusement et j'envoie ça avec un chèque bancaire ou postal du montant de ma commande à :
Backstab, 7 rue de Paradis, 75010 PARIS FRANCE

MON ABONNEMENT ET MON CADEAU

☐ OUI, je m'abonne .... 175 F (ou 200 FF pour l'étranger)

et je choisis mon cadeau : A B C D

Nom : ____________________

Prénom : ____________________

Adresse : ____________________

Code postal : ________ Ville : ____________________

Pays : ____________________ Âge : ____

Signature obligatoire :
(des parents pour les mineurs)

BS14

Avec toutes ces explosions, ton scénar c'est Hollywood !

ou

Les effets spéciaux dans le JDR

Ça fait des années qu'on vous rebat les oreilles avec des conseils du genre "pour faire une bonne partie de Vampire t'as qu'à mettre Dead Can Dance" et autres conneries du genre. Rassurez-vous, Dead Can Dance a splité depuis un bout de temps. Non, le sujet d'aujourd'hui consiste à vous donner quelques tuyaux de mise en scène pour mettre des vrais morceaux de cinéma à gros budget dans vos parties. Et comme Francis a pas pu venir, car il paraît que Blondel le séquestre *, eh bien c'est moi qui m'y colle...

Encore un truc qui sert à rien dans Backstab ?

Si vous vous amusez comme des brutes et si vos parties sont super, inutile de vous fatiguer. Continuez à faire comme si de rien était et évitez surtout de rajouter tous les trucs artificiels dont nous vous parlons ici. Les effets spéciaux sont un truc complètement superflu, un gadget du JdR pour faire joli ou changer un peu. Ne faites jamais reposer la réussite d'un de vos scénar dessus, parce que ça foire quand même une fois sur deux.

Oserez-vous passer la Baladur's Gate ?

Les effets spéciaux sont des artifices de mise en scène qui vont permettre au meneur de jeu de renforcer la qualité de sa narration. Ils ont pour seul but de rendre les parties un peu plus kifantes. L'essentiel étant qu'ils s'intègrent bien à l'action pour laisser aux joueurs un souvenir impérissable. Pas la peine de devenir George Lucas pour faire des trucs formidables. Avec un peu de préparation et d'imagination, vos joueurs risquent de n'y voir que du feu. Mais attention ! le feu ça brûle... Pour vous simplifier la tâche, on distinguera d'abord les effets physiques, puis nous nous pencherons sur les effets de narration. Ceux qu'on ne fait qu'avec la langue.



Y m'a niqué la peinture de la BM, je vais m'le faire.

Avec un abat-jour sur la tête, tu fais pas chinois, tu fais plus con

Le premier truc qui peut faire bonne impression sur vos joueurs, c'est de se sentir dépaysé. Si vous voulez y arriver, préparez tout sans les prévenir. Quand ils arriveront, l'effet sera d'autant plus fort. Une ambiance, c'est une somme de facteurs. On ne peut pas dire à partir de combien d'éléments on se sent transporté. Prenons un exemple : vous voulez faire jouer à vos joueurs une partie de Cthulhu dans un bordel de Macao. Pensez à la lumière en achetant des ampoules rouges pour vos lampes, au lieu de jouer avec des bougies comme d'hab. Prévoyez bien sûr une musique en conséquence. Trouvez aussi un parfum approprié style encens. Si vous avez le temps, préparez du thé et achetez un bout de nougat chinois bien dégueu. Quand ils en auront plein la bouche, ils se sentiront vraiment dans un bordel ou un tripot. Le plus raffiné serait de prévoir un truc pour recréer la chaleur. C'est simple, poussez les radiateurs à fond et collez un humidificateur toute la journée. Au moment de jouer, vous serez en plein climat subtropical. Le secret de la réussite est dans le détail. La plupart du temps c'est chiant à mettre en œuvre, pas très cher et ça paye.

Alors c'est là que je mets le coussin qui fait prout ?

Plus simple, mais toujours de bon goût, n'hésitez pas à utiliser de temps en temps un accessoire pour relancer l'action. Les magasins de farces et attrapes sont pleins de conneries qui peuvent être super bien employées. Les dentiers de vampire, les sachets de sang "qui ne tache pas", les masques de monstres... Mis au bon moment, un bon masque peut avoir un effet formidable. J'ai vu des joueurs fuir la table dans des conventions de JdR bondées parce qu'ils avaient été effrayés par un porteur de masque. Tout à coup, ils ont oublié où et qui ils étaient ! Dans le même genre, un costume peut parfois être bien approprié pour certains jeux. Dans *Star Trek*, par exemple, un uniforme de Starfleet peut aider à mettre dans l'ambiance. Mais ce qui marche à tous les coups, ce sont les fumigènes et assimilés. Il y a quelques années, pour l'invocation de Stormbringer, notre meneur de jeu avait planqué sous la table une machine qui fait de la fumée. Après trois heures de jeu, il a commencé la scène finale et branché le truc. L'ambiance est devenue magique. Jusqu'à ce qu'on n'y voit plus rien et qu'on ouvre toutes fenêtres pour éviter de

crever asphyxiés... mais c'était quand même super. Dans tous les cas, dès que vous déciderez d'utiliser des accessoires, pensez à prendre toutes les précautions nécessaires comme s'il s'agissait d'un GN.

Avec la gégène, la fête est plus folle

Une bonne utilisation de la technologie peut aussi donner d'excellents résultats. Imaginons que vous vouliez changer d'introduction parce que "y en a marre de l'auberge". Donnez à vos joueurs une cassette avec le message de leur commanditaire. Avec une pincée de bricolage, vous pouvez même trafiquer la bande en mettant un aimant et la cassette "s'autodétruira" vraiment. Dans le genre médiéval qui en jette, il existe aussi le papier qui brûle après avoir été déplié. C'est flashy à mort, mais un peu dangereux. Encore une fois, soyez prudent. Un autre bon-truc est de leur filer le numéro de téléphone de leur contact. Un de vos copains, que vous avez briefé avant, va jouer le rôle. Ils négocieront vraiment avec lui au téléphone. Arrangez-vous simplement pour qu'il ne fasse rien d'important ce soir-là.



Je pensais que ça passait à l'aise.

Le cadavre au fond du placard

Pour en terminer avec les effets physiques, on ne peut s'empêcher de parler des compères. Si, avant la partie, vous planquez quelqu'un déguisé en Alien dans une penderie et qu'il surgit au bon moment, vous allez casser la baraque. Vous pouvez décliner le principe à l'infini, du style faire arriver un invité de marque qui vient vraiment frapper à la porte pour jouer une scène... ça reste du jeu de rôles classique mais avec un petit truc en plus. Une autre manière d'utiliser un compère est d'avoir l'un des joueurs dans la manche. Il est là pour jouer un rôle précis et sait déjà ce qu'il doit faire. Vous pouvez ainsi avoir des dialogues déjà prêts à l'avance ou provoquer une situation qui va rendre l'action passionnante. Encore une fois, la réussite dépend de la préparation secrète de l'imposture. Si le mec planqué dans le placard n'arrête pas de tousser ou si le complice introduit dans le groupe a prévenu les autres qu'il jouait un PNJ, tout va tomber à l'eau.

Les effets de narration

Savoir ouvrir sa grande gueule

Chaque meneur de jeu à son style. Certains sont doués pour raconter les histoires, poser le décor ou mettre une ambiance. D'autres sont super pour interpréter les PNJ. Certains enfin, comme Croc, sont les rois de l'action et peuvent gérer des combats impliquant une vingtaine de personnages et de véhicules. Et cela en un temps record et sans faire retomber la pression une seconde ! Chacun a ses petits secrets. Si vous êtes nul, on ne peut rien faire pour vous. Un bon conseil, essayez le sport. Si vous pensez avoir un potentiel, il faut le développer. De bons effets spéciaux vous aideront. En premier lieu, utilisez votre imagination pour voir grand. Si vous décrivez une poursuite en voiture, ne vous limitez pas à une petite collision, faite de la route une véritable arène. Vous pouvez casser des voitures par dizaines, elles ne coûtent rien. N'hésitez pas non plus à mettre de vrais obstacles : des camions de déchets radioactifs, des passages à niveau qui se ferment, des ponts qui s'ouvrent en deux. Dites-vous toujours que vous êtes dans une super production américaine et pas dans un film d'Éric Rohmer. Le charme intimiste c'est chiant et ça ne paye pas. Pensez aux explosions, mettez beaucoup de figurants, décrivez des armées gigantesques, avec des machines de guerre, des bannières et des monstres de combat...vous n'êtes pas limité par les images de synthèse. Enfin, n'hésitez pas à taper dans le gore lors des combats, il faut que ça saigne à gros bouillons. On veut des tripes qui dégoulinent, de la cervelle qui gicle et des os en miettes.

Les mouvements de caméra

Le meneur de jeu, c'est un peu un metteur en scène. Il a un scénario et il fait le reste. Faites pareil qu'au cinéma : utilisez des prises de vue particulières. Vous pouvez zoomer sur un détail pour le mettre en valeur. Vous pouvez aussi déplacer la caméra pour donner du relief à la partie. Les joueurs peuvent avoir des angles de vue exceptionnels. Pourquoi ne pas leur faire voir la trajectoire d'une balle ou d'une flèche comme s'ils étaient dessus ? S'ils ont des superpouvoirs, arrangez-vous pour qu'ils s'en rendent compte tout le temps et pas seulement au moment où ils vous lâchent *"Bon je fais mon jet d'Auspex"*.

Barrez-vous, cons de mimes !

Comme l'a écrit Blondel, qui est un peu mon maître à penser, je l'avoue, "le dialogue entre PJ et PNJ est essentiel, car il consolide le lien entre les joueurs et l'intrigue du MJ". Et il a raison. Évitez de vous la jouer "Grand bluff à la Patrick Sébastien" avec les fausses imitations à deux francs où on reconnaît toujours le mec au bout de trente secondes. Travaillez vos personnages à l'avance ou improvisez de manière vraisemblable. Pour vous aider, choisissez deux ou trois caractéristiques qui rendront chaque PNJ facilement identifiable. Un accent, des expressions caractéristiques, des tics ou des manies et même un objet typique comme des lunettes de soleil vous aideront. Notez ça sur un papier et tenez-y-vous pour améliorer vos performances. Pensez à utiliser des accessoires pour modifier votre voix ou votre diction. Adopter une position particulière quand vous faites parler chacun d'entre eux. Enfin, utilisez des portraits ou des photos si vous pouvez.

En conclusion, ce qui compte, c'est la variété. On ne s'en rend pas compte mais quand on joue régulièrement avec les mêmes personnes, les parties ont tendance à se ressembler, même quand le jeu, le scénario et les personnages sont différents. Avec une touche d'effets spéciaux vous allez mettre un tigre dans votre moteur.

Timbre Poste

**Adhérez à l'association FREE FRANCIS en envoyant vos dons à la rédaction.*



Mauvaise ambiance

Le coup du fil de pêche

Avec un peu de fil de pêche invisible et du scotch, vous fixez ensemble quelques livres posés sur une étagère dans la pièce où vous allez jouer. Et quand le moment est venu, pendant la séance d'invocation de grand papa à Cthulhu, vous tirez sur le fil pour faire tomber les livres. L'un d'eux va même s'ouvrir à la bonne page si vous avez fait passer le fil à l'intérieur. Succès garanti.



Bonne ambiance



Vont-ils tuer la poule aux œufs d'or ?

Happy birthday petit Magic ! Cinq ans déjà ! Et plus de deux milliards de cartes vendues à travers le monde. Ça mérite un beau cadeau. Mais pour ne pas faire comme les autres magazines qui ont versé une larme émue et reconnaissante sur ta "merveilleuse histoire", nous allons jeter un coup d'œil critique sur tes parents, les Wizards of The Coast. Ton éducation n'a pas toujours été harmonieuse. Tu es passé par bien des turbulences. Heureusement, tonton Backstab n'a rien oublié...

Loin d'être une critique en règle de la société Wizards of the Coast, ces lignes ont pour objet la mise en perspective d'un succès colossal et mérité. Le géant américain est à l'origine des plus grands bouleversements ludiques de ses dix dernières années, il est en pleine croissance et risque de nous apporter encore bien des surprises et des satisfactions. Il est néanmoins intéressant de regarder le passé et de voir quelles ont été les promesses qui n'ont pas été tenues, les gros flops et les ratés de cette machine qui se veut si bien huilée. S'il est certain qu'on ne fait pas d'omelette sans casser d'œufs, il n'est pas non plus judicieux d'essayer de tuer la poule qui les pond. C'est dans cet état d'esprit que vous devez lire ce qui va suivre.

Ma petite entreprise ne connaît pas la crise

WotC - comme on dit - est d'abord et avant tout une société commerciale dont le but honorable est de réaliser des bénéfices. Pourtant, au début des temps, alors que *Magic* n'existait pas encore, les gentils magiciens rayaient moins le plancher avec leurs dents. Car au début, ils voulaient faire du Jeu de Rôles. Du quouuuuoi ? Du jeu où on joue pour s'amuser, vous savez le truc dont Francis Blondel vous parle dans ces mêmes colonnes ! Ah ça... Ben oui ça. Et puis un jour, par un curieux concours de circonstances, les magiciens rencontrèrent Richard Garfield qui voulait éditer un jeu de plateau super bien, mais au coût de production astronomique (figurines en métal, cartes couleurs, plateau cartonné quadri, pions multiples...). Ce jeu - *Roborally* - était trop cher pour la pauvre petite société, alors Garfield créa en deux ans un petit jeu de cartes de rien du tout pour financer le premier projet. Vous connaissez la suite. À l'origine, tout est censé aller pour le mieux dans le meilleur des mondes. Le succès époustouflant de *Magic* remplit les caisses et WotC engage à tour de bras. Tout le monde est le bienvenu : Richard engage sa sœur, Peter Adkison sa femme, tous les copains rôlistes de la petite bande viennent donner un coup de main et c'est l'euphorie. On se retrouve avec une PME qui gagne des millions de dollars et qui est essentiellement composée de branleurs du JdR qui sont super sympa et créatifs, mais qui ne savent manifestement pas comment faire face. Heureusement, à l'époque, le jeu a les reins solides et le succès va croissant. Et c'est là que, bénéficiant d'un excellent sens des affaires, le patron de WotC sauve sa boîte. Il se rend compte de l'erreur commise en engageant n'importe qui parce qu'il est un fan ou un pote. Il retrousse ses manches et, en quelques mois, fait discrètement passer à la trappe ou au placard bon nombre des fidèles de la première heure. Exit les potes gothiques vampires qui se promènent en se tenant en laisse. Ciao aussi à la famille qui s'incruste. Un bon exemple de départ subit : Steve Bishop, un gros hardos guédro, premier manager de la Duellist Convocation. Tous ces gens sont gentiment mais fermement éconduits pour être remplacés par des pro. Ne croyez pas que je critique cette politique, tout au contraire ! C'est grâce à ce genre de choix que WotC a grandi pour devenir une entreprise moderne et compétitive. Cela demanda des sacrifices. Le romantisme n'a pas partout sa place.





Mais alors ils sont humains ?

En apparence oui. Ils n'ont pas de Codex de bonne conduite comme celui de Games Workshop que nous vous avons montré (*Backstab n°10* p.29). Cependant, quand on gratte un peu, on constate des choses troublantes. De très nombreux bureaux à l'étranger se sont ouverts au fils des ans. Cependant, les membres de ses filiales n'ont pas accès aux info de la maison mère et un énorme pavé "interne" régit ce que les sous-fifres des pays barbares (lisez : non américains) ont le droit de faire, de dire ou de penser : rien. Mais pour le dire, ils ont mis cent pages. Et si quelqu'un moufte, il se fait savonner d'importance, la bonne ambiance règne. Plus grave encore, l'entreprise gestapise ses employés pendant leurs congés. Il est arrivé qu'un arbitre qui passait ses vacances avec des joueurs ait été





dénoncé ! Non ne riez pas, c'est très grave : ça s'appelle "accointances with players" et on ne doit pas le prendre à la légère. Après enquête et confrontation, des sanctions sont alors prises comme l'arrêt dans la progression d'arbitrage et tout ça.

petite leçon de marketing à l'américaine

À côté des merveilleuses idées mises en place par WotC, certains choix nous ont déconcertés. Le premier concerne la communication. L'un des principes semble être pour bien communiquer mieux vaut ne rien dire. C'est la stratégie du secret qui se transforme de temps en temps en tactique de l'huître : on lâche quelque chose pour se refermer juste après sans raison ! C'est d'autant plus incohérent que derrière la prétendue politique homogène de communication, on assiste à des giclées d'info, en totale contradiction avec elle. Le *Duellist*, organe officiel de la boîte, a par exemple publié les listes d'une série de cartes deux jours avant la preview alors qu'il avait répété mille fois que jamais une liste ne serait publiée avant une sortie ! Dans le même ordre d'idée, ce même magazine clame depuis cinq ans à qui veut l'entendre qu'en tant que journal "officiel" de WotC, il est de son devoir de ne pas publier une cote des cartes pour des "raisons déontologiques" et tout et tout. Mais la déontologie semble s'être arrêtée à la concurrence puisque, changeant une nouvelle fois son fusil d'épaule, WotC publie une cote dans le n°33. C'est une bonne chose que beaucoup de joueurs attendaient. Pourquoi nous bassiner avec de la morale ?

> Un patron anonyme de WotC déclare : "Nous ne sommes pas une entreprise comme les autres"

petite leçon de concurrence à l'américaine

C'est pas pour dire mais les concurrents de WotC ont été pas mal décimés ces derniers temps et ce pour deux raisons. La première c'est qu'ils ont été mangés par l'ogre. Pas celui de *Service compris*, celui de Seattle. Tu es sympa, tu fais du JdR avec des *Donjons et des Dragons* et tu as des problèmes d'argent ? Tu m'intéresses. Je te rachète 40 millions et je vire la moitié du personnel en te "restructurant". Tu es sympa, tu fais du jeu de cartes comme moi et ça marche suffisamment bien pour me prendre des parts de marché ? Tu m'intéresses. Tu organises des conventions partout dans le pays et je pourrais faire du fric avec ça sur le dos des autres boîtes ? Tu m'intéresses aussi. Tu es sympa tu fais des jeux avec figurines ? Tu es trop cher mais tu m'intéresses quand même. Tu fais des poupées blondes et tu es plus gros que moi ? Je t'intéresse ? La seconde raison, c'est le fameux brevetage de l'idée-concept de JCC qui a depuis complètement arrêté la prolifération des nouveautés... de là à voir un rapport de cause à effet ? C'est comme dire que la stérilisation ça empêche les enfants... de là à voir un rapport de cause à effet ?

flip, flap et gros flop

Tout n'a pas connu le succès de *Magic*. Vous souvenez-vous d'*Everway* ? Ce JdR "révolutionnaire" devait mélanger les concepts les plus novateurs. À entendre WotC, il allait être une nouvelle révolution et faire oublier tous les autres jeux. Dommage bonhomme, ça peut pas marcher à tous les coups. Dans le même genre de "bouse-qui-s'est-vite-retrouvée-à-la-benne", on peut citer plus récemment *Dragon Dice* qui n'a pas roulé loin, *Xena* et tous ses potes du ARC System qui sont retournés faire de la gonflette, *Quick Start* pour *Magic* trop rapide pour être vu et, surtout, *Marvel Super Heroes Adventure Game* qui s'est super planté. Souvenez-vous aussi des romans *Magic* que personne n'a jamais lus mais qu'il fallait acheter pour avoir la carte inédite qui allait avec : dès qu'il n'y a plus eu de carte promo, les ventes ont été divisées par vingt. La palme revient à *Homelands*, qui a bien failli planter *Magic* et qui est vraiment un pauvre produit. Et "last but not least", la toute dernière boîte *Anthologies* qui fête les cinq ans de *Magic* mais qui n'est vraiment pas à la hauteur du jeu qu'elle est censée célébrer. *Requiescat in pace*.

Magic a le blues

Au cœur de tout, *Magic* reste l'arme de WotC. Avec des millions de fans dans le monde, ce jeu tient la tête de la boîte hors de l'eau. S'il se viande, il ne tombe pas tout seul. Mais son équilibre est plus précaire qu'on ne veut bien le dire. Ainsi, il suffit d'une très mauvaise série pour plonger l'entreprise dans la crise. Aussi le principe même de la surconsommation de cartes, qui est le fer de lance de WotC, est-il glissant. Avec plus de 600 nouvelles cartes par an, rares sont ceux qui peuvent suivre le rythme. De plus, ce jeu est compliqué. Déjà cinq éditions qui ont changé chaque fois les règles. La sixième, dite "classique", va encore une fois tout modifier. Le jeu y survivra-t-il ? Les prises de gueule sur les règles sont légion et prêtent à rire. Les errata de certaines cartes comme le *Doppelganger Vésuvéen* sont plus longs que le livre de règles. Dans le même genre, les règles sur certaines cartes ont changé plus de dix fois. Sans parler des cartes déséquilibrées qui paraissent comme des fleurs, atteignent des sommes folles en très peu de temps - ce qui fait vendre du booster -, puis sont tout bonnement interdites en tournoi. Quant au marché parallèle, WotC n'a jamais été clean à son sujet. D'une part, ils sont contre le fait que les cartes prennent autant de valeur et passent leur temps à démocratiser le jeu et d'autre part, ils se refusent à toute réédition ce qui mettrait fin aux problèmes de spéculation.

La Duellist convocation incompétente

La DCI quoi, a aussi ses heures de faiblesse. Des exemples ? Jason Gordon s'est fait virer du championnat du monde pour tricherie. Mais après avoir menacé de procès, il a été réintégré ! Mike Long, joueur super connu et doté d'une grande gueule de trois kilomètres, terrorise tellement les arbitres qu'il n'est pas sanctionné quand on retrouve une carte qui le fait gagner sous son genou. Pitissio, bête noire de l'arbitrage mondial parce qu'Italien, est viré un an de tout tournoi sur une suspicion. David Mills manque de se faire disqualifier d'une finale de Pro Tour pour une erreur ridicule qui ne porte pas à conséquence sur le jeu. Certains arbitres qui se reconnaîtront ne se sentent plus péter parce qu'ils ont un peu de pouvoir. Les exemples sont multipliables à l'infini. Tout ça fait des compétitions des lieux de plus en plus irrespirables.

pour finir

Voilà WotC comme vous ne l'avez jamais vu. Sachez simplement qu'en dépit de tous ces petits accrocs, elle est dirigée par une équipe exceptionnelle qui saura j'en suis sûr faire face à toutes les difficultés et nous faire jouer encore longtemps. Bon anniversaire petit *Magic* !

Pit Bull



DEMONWORLD

Les quelques règles qui suivent peuvent vous servir à trois choses : permettre de concevoir des parties entre amis mais avec un minimum de rigueur, vous entraîner pour le prochain championnat de *Demonworld* et enfin servir de guide si vous voulez organiser vous même un tournoi sur ce jeu.



DEMONWORLD
Règles de tournoi



Les quelques règles ci-dessous doivent être utilisées pour toute partie jouée lors d'un tournoi officiel de *Demonworld*.

compositiondes armées

Une armée de tournoi doit être fabriquée avec un budget de 1200 points et doit strictement respecter les quotas prévus dans le supplément du peuple choisit par le joueur.
Précision : une armée orc de tournoi peut appartenir à n'importe quel clan et peut aussi être de Clanngett.
Un dépassement de 60 points est autorisé mais seulement si toutes les cartes de recrutement sélectionnées ne dépassent pas le nombre de points supplémentaires choisi.
Exemple : une armée orc de 1260 points contenant une unité d'archers légers (valeur : 60 points) est interdite puisque le joueur pourrait très bien constituer son armée sans les archers légers et donc sans dépasser 1200 points.

Mise en place du champ de bataille

La mise en place du champ de bataille est semi-aléatoire. Chaque joueur commence par jeter 1D6. Celui qui obtient le plus haut résultat est le défenseur, l'autre est l'attaquant. En cas d'ex-aequo, rejetez les dés.
Si vous ne possédez pas l'extension de cartes supplémentaires, prenez les quatre cartes du jeu de base.
Si vous possédez l'extension de cartes supplémentaires, utilisez le système ci-dessous:
• Le défenseur jette 4 fois le dé sur la table ci-dessous. Rejetez le dé en cas de résultat identique (sauf pour la carte 5 qui peut être sélectionnée deux fois).
• Le défenseur prend ensuite les quatre cartes et forme un plateau de jeu à sa convenance.

1D20	Carte
1-2	1
3-4	2
5-6	3
7-8	4
9-12	5
13-14	6
15-16	7
17-18	8
19-20	9

Exception : si l'attaquant possède une ou plusieurs unités de chevaucheurs de pégases (armée elfe) il peut, après que le défenseur ait créé son champ de bataille lui demander de changer de place. Il devient alors défenseur et forme un nouveau champ de bataille avec les mêmes cartes. L'ancien défenseur est désormais l'attaquant. Si deux joueurs possèdent une unité de chevaucheurs de pégases, aucun des deux ne peut utiliser cette capacité.
L'attaquant choisit ensuite par lequel des deux grands côtés il compte attaquer. Le défenseur place son armée en face.

placement des armées

L'armée de chaque joueur doit être placée sur les trois premières cases entière de son côté (les demi-cases sont inutilisées pendant toute la partie). L'artillerie commence entièrement chargée mais aucune unité ne peut être disposée en formation spéciale (sauf la HORDE bien entendue, qui n'est pas optionnelle). Les personnages spéciaux peuvent être associés à des unités si le joueur le désire. Chacun son tour, en commençant par l'attaquant, chaque joueur place les socles d'une carte de recrutement (sauf les objets et les personnages spéciaux associés qui doivent être placés en même temps que la carte auquelle ils se rapportent) sur la table. Lorsqu'un camp ne possède plus aucune carte de recrutement à placer, son adversaire complète son placement normalement.

Exception : si un des deux joueurs est seul à posséder une ou plusieurs unités de chevaucheurs de pégases et qu'il ne les a pas utilisés pour modifier le champ de bataille (voir ci-dessus) il peut les utiliser pour changer la procédure de placement des armées : son adversaire doit placer tous ses socles puis seulement à ce moment là, il placera les siens.

placement des objectifs

Chaque joueur place ensuite un jeton d'objectif où il le désire sur le champ de bataille, en respectant deux limitations :
- Aucun objectif ne doit se trouver à moins de 5 cases d'un socle.
- Aucun objectif ne doit se trouver à moins de 10 cases d'un autre objectif.

Fin de la partie et conditions de victoire

La partie dure 10 tours. À la fin de ce laps de temps on compte les points gagnés par chaque camp de la façon suivante :
- Toute unité (possédant au moins deux socles) adverse entièrement détruite ou ayant fuit la table : la valeur de l'unité.
- Toute unité (possédant au moins deux socles) adverse dont au moins la moitié des socles sont détruits ou ont fuit la table: la moitié de la valeur de l'unité.
- Tout personnage, créature ou unité représenté par un seul socle et qui est détruit ou qui a quitté la table : la valeur du personnage, unité ou créature.
- Tout personnage, créature ou unité représenté par un seul socle et qui a perdu au moins la moitié de ses points de vie : la moitié de la valeur du personnage, unité ou créature.
- Tout objet adverse perdu, détruit ou possédé par un personnage ayant fuit la table : la valeur de l'objet.
- Par objectif contrôlé : 300 points.
Le joueur ayant obtenu le plus de points est déclaré vainqueur. Si la différence de points entre les deux joueurs est inférieure ou égale à 100 points, c'est un match nul.







CONCOURS ADIPOCÈRE

Répondez à ces trois questions et gagnez 1 de ces 3 CD

30 gagnants seront tirés au sort



1. De quel pays sont originaires ces trois groupes ?

2. Lequel de ces groupes avait déjà réalisé un album avant celui-ci (album accompagnant une BD de Druillet) ?

3. Dans lequel de ces trois groupes joue le bassiste bressan de Winds of Sirius ?

BULLETIN À REMPLIR ET À RENVOYER À BACKSTAB 7, RUE DE PARADIS.
LES GAGNANTS SERONT TIRÉS PARMI TOUTES LES BONNES RÉPONSES

Nom : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Prénom : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Adresse : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Pays : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Âge : |_|_|

Michael Collins et Eamon de Valera : la naissance de l'IRA

Luttes politiques, combats fratricides, gestes héroïques ou comment une armée nationale devint ce que l'on sait. Parcours fléché autour de deux hommes exceptionnels.

Deux destins

Lundi 3 février 1917, Michael Collins accueille Eamon de Valera à Lincoln, en Angleterre. Le premier a fait évader le second, l'histoire de l'Irlande a réuni dans sa besace deux hommes aux origines et au parcours divers, petit retour en arrière.

De Valera naît à New York le 14 octobre 1882 d'un musicien espagnol et d'une immigrante irlandaise, qui ne peuvent l'élever. C'est donc dans le comté de Limerick que Eamon va entrer en contact avec les réalités de son pays, entre fermiers et grands propriétaires. Tenté par le grand saut vers les États-Unis et la perspective de revoir sa mère, de Valera n'en choisit pas moins sa vocation pour les mathématiques, et c'est en Irlande qu'il devient professeur. Michael Collins, lui, voit le jour en 1890, un 16 octobre, dans le West Cork. Sa famille est de souche gaélique, et la résistance aux Anglais a toujours été un leitmotiv pour ses membres. Cet esprit rebelle ne quittera jamais ce rude gaillard, qui commence par vouloir découvrir la "vraie vie " en passant l'examen des postes et en débarquant à Londres par la même occasion. Il a tout juste 15 ans. Mais pour les deux hommes, l'appel de la patrie sera le plus fort.

En 1908, de Valera rentre dans la très militante Ligue gaélique (Conradh na Gaelige), qui prône la défense de la langue irlandaise éclipsée par l'anglais. Collins, plus sportif, rejoint les rangs de la Gaelic Athletic Association qui, à défaut de la langue, remet à l'honneur d'antiques sports violents traditionnels. Tous deux enfin intègrent l'Irish Republican Brotherhood (IRB), créée en 1858 et se revendiquant du mouvement américain des Fenians, nom adopté en souvenir du guerrier celte Finn Mac Cumail. Alors que de Valera se sentira toujours mal à l'aise au sein de cette association de comploteurs, Michael Collins, lui, y trouvera ses marques. Pour l'IRB, l'insurrection armée contre la Grande-Bretagne est la seule issue possible. Dès 1911, l'IRB a infiltré le Sinn Fein, parti bourgeois aux tendances séparatiste et abstentionniste créé en 1905 par Arthur Griffith.

Après 1912, la situation s'emballe. Le parlement anglais a concédé à l'Irlande une pincée d'autonomie (le fameux Home rule) et de suite, l'Ulster protestant s'organise militairement et les Orangistes créent l'Ulster Volunteer Force forte de 90 000 hommes. Les nationalistes irlandais répliquent et L'IRB forme des corps de volontaires qui s'entraînent au maniement des armes dans les collines. Collins s'engage dans les Irish Volunteers en 1914, un an après de Valera.

La Première Guerre mondiale est le détonateur qui va faire s'embraser l'Irlande une fois de trop au goût des Anglais.

Le leader du parti nationaliste (Irish party) John Redmond, ajoute ses forces à celles de L'IRB et prend rapidement le contrôle des Volunteers. Au nom du droit des petites nations à disposer d'elles-mêmes, il engage la majorité d'entre eux dans le camp des alliés. Mais une partie de ces miliciens irlandais refusent de se battre, de Valera et Collins sont du lot. L'IRB est maintenue, et elle compte dans ses rangs pas moins de 15 000 hommes. Or la Grande-Bretagne et son empire sont occupés par la Grande Guerre, l'IRB décide alors de lancer une offensive de premier plan.



James Connolly dirigeait avec le syndicaliste révolutionnaire Jim Larkin l'Irish Transport & General Worker's Union (ITGWU). Après la grande grève de 1913, Connolly crée l'Irish Citizen Army (ICA) " la première armée rouge en Europe ", commentera Lénine, dirigée par la ravissante comtesse Markiewicz, révolutionnaire et féministe, figure emblématique de Dublin en guerre, qui combattit par la parole, par les armes, qui fut condamnée à mort et fut la première femme élue au parlement de Westminster.

L'insurrection de pâques

C'est le socialiste Connoly (cf. encadré) qui est le commandant en chef de l'insurrection, le lundi de Pâques 24 avril 1916. Collins est aide de camp au quartier général rebelle du centre des postes de Sackeville street.

De Valera est commandant d'une petite garnison située dans la minoterie Boland le long du grand canal. Sa mission est de bloquer les renforts anglais en provenance de Kingstown. 550 Volun-

teers et 200 membres de l'ICA occupent seize points stratégiques de Dublin. Pearse, membre du conseil militaire de l'IRB, baptise ces hommes et ses femmes l'Irish Republican Army : l'IRA est née, au moins dans les têtes. Une déclaration d'indépendance est affichée dans toute la ville, mais à 750 contre 2500, la défaite n'est qu'une question de jours, d'autant que les renforts britanniques affluent rapidement. Or, les campagnes et les autres villes ne se sont pas insurgées. Dublin doit supporter seule le poids de la bataille. Les habitants de la ville participent mollement car, de toute façon, le général Maxwell décide de tout bombarder. Une canonnière pilonne le central des postes. La guérilla urbaine ne peut avoir lieu dans ces conditions. Pourtant de Valera fait des prouesses. Il est le dernier commandant à déposer les armes le 30 avril, alors que depuis la veille Pearse a signé la reddition. Le mouvement est entré dans la légende, le poète Yeats en parle en ces termes :

"Je l'écris en faisant rimer
MacDonagh et MacBride
Et Connolly et Pearse
Maintenant et dans les jours à venir
Partout où le vert est arboré
Tout est changé, totalement changé:
Une terrible beauté est née."

De Valera est condamné à mort le 8 mai, tandis que Collins est emprisonné à Stafford sans jugement. Une campagne de protestation internationale permet d'obtenir, entre autres, la grâce de de Valera, qui doit maintenant se contenter de la prison à vie. Michael Collins est transféré à Frongoch au nord du Pays de Galles, dans une distillerie de whisky désaffectée. Il prend la tête de la résistance aux autorités du camp. De Valera, à l'inverse, devient le porte-parole des prisonniers, tant son charisme et sa réputation sont grands. Pour Noël 1916, les prisonniers reçoivent un cadeau inattendu : une amnistie. Collins mobilise les anciens détenus, recrute des hommes à différents échelons de la société et entre au conseil suprême de l'IRB. Eamon de Valera revendique publiquement l'héritage des insurrections de Pâques et se fait élire député dans l'est du comté de Clare. Il prend même la tête des Irish Volunteers et du Sinn Fein, alors que ce mouvement était opposé au soulèvement : Sinn Fein devient synonyme de libération nationale. En 1918, une nouvelle épreuve vient ébranler l'île : les élections. Tout est parti du décret du 9 avril signé par Lloyd George, le Premier ministre britannique, imposant la conscription en Irlande. C'est le tollé général. Les députés de l'Irish party au parlement de Wesminster quittent leur siège. Les Républicains, le parti travailliste et Sinn Fein lancent un appel à l'insoumission. Les militants de tous bords sont entassés dans les prisons, mais pour éviter le soulèvement général, les Anglais organisent des élections. De Valera est élu dans l'East Clare et dans le comté de Down, Collins dans le South Cork et le comté d'Armagh. Le Sinn Fein remporte 73 des 105



sièges irlandais. Les Britanniques évoquent alors un pseudo complot allemand et déclenchent des rafles contre les nouveaux députés. Ceux qui en réchappent se constituent en assemblée nationale (Dail Eireann) et proclament l'indépendance.



Mais de Valera est aux mains du " château " (raccourci désignant les autorités britanniques à Dublin qui ont pour résidence principale le château de la ville) et croupit dans une geôle du pénitencier de Lincoln. Aussi, Collins s'attache à le faire évader.

De Valera a bien observé les gardiens et a remarqué que les principales portes s'ouvrent avec un seul et même passe. Or l'aumônier en possède un double. Un dimanche, en pleine messe, il réussit à dérober la clé et en recueille l'empreinte dans la cire chaude des cierges de l'autel. Eamon dessine ensuite une reproduction du passe sur une carte postale transmise à une femme de détenu. Après deux tentatives infructueuses, Collins est enfin alerté et fait livrer une clé dans un gâteau ! Elle ne correspond pas, pas plus que la deuxième qui lui est envoyée. On recommence alors le subterfuge et cette fois, une lime est associée au lot. Le lundi 3 février 1919, de Valera accompagné de deux compagnons de cellule quittent les lieux sans alerter les gardiens. Michael Collins réceptionne lui-même ce précieux colis. L'entente semble donc de mise entre les deux hommes mais de Valera choisit de poursuivre la lutte en allant plaider sa cause aux États-Unis. De juin 1919 à décembre 1920, le président du Dail Eireann sillonne le pays, recueille 6 millions de dollars et sensibilise l'opinion américaine. Seulement voilà, il est parti alors que certains, comme Collins, se battent tous les jours sur leur propre sol. Et de Valera n'a pas pu forcer la main du président américain Wilson.

La guerre contre les Anglais

Pendant son absence, la guerre d'indépendance, comme on l'a appelée plus tard, a vraiment commencé. Car le 21 janvier 1919 le Dail Eireann a de nouveau proclamé l'indépendance. Les Irish Volunteers annoncent qu'un état de guerre existe entre l'Irlande et l'Angleterre ; ils prennent alors officiellement le nom d'Irish Republican Army. Cette armée de 15 000 hommes concentre ses ef-

Elles sont belles mes idées !

Le principe du Sunday Bloody Sunday (Allez !Allez ! Je suis sûr que vous venez de fredonner un air connu...) peut être adapté dans pas mal de jeux. Imaginez, à Warhammer, dans un petit État qui fait sécession, une journée particulière où vos joueurs vont se retrouver au cœur d'un complot rebelle, sans se douter de la terrible répression qui va avoir lieu. Les troupes de l'Empire sont pour l'occasion aidées par des auxiliaires barbares sans foi ni loi. Imaginez le climat dans la ville surplombée d'une forteresse impériale, alors que la vie ne tient qu'à un fil. Faites emprisonner vos joueurs dans ce château, pour qu'ils apprennent ce qui va ce produire. Après, c'est à eux de réussir à convaincre les différents groupes de résistance, qui passent la moitié de leur temps à s'entre-déchirer. D'autant plus que l'on annonce des Gobelins à quelques lieux de la cité. Voilà ma foi un scénario qui mêlerait politique et action. Que demande le peuple ?

Et deux idées pour le prix d'une ! Approchez mesdames messieurs !

Ce thème semble très approprié pour lancer une campagne, pour *Shadowrun* par exemple. L'Irlande cherche à retrouver ses racines une nouvelle fois et elle va rencontrer sur sa route les corpos. Vos joueurs, appartenant à diverses organisations secrètes, vont devoir apprendre à gérer les conflits internes avant d'aller se frotter à leurs ennemis. Découvriront-ils le secret caché par Aztechnology, un esprit celte très puissant qui s'est réfugié dans la matrice ? Sauront-ils trahir au bon moment ceux qui hier étaient leurs alliés ? Beaucoup de questions, donc beaucoup de parties. Enfin, vous pouvez très bien faire jouer vos investigateurs de l'Appel de Cthulhu en Irlande. Qui sait, Eamon de Valera était peut-être manipulé par vous savez qui... À bon entendeur.



forts contre la police Royal Irish Constabulary (RIC) et ses 10 000 policemen, plutôt que contre les 43 000 soldats de l'armée ennemie. L'IRA s'organise en flying columns (colonnes volantes) d'environ 300 hommes qui, du fait de leur mobilité, ont pour but de disperser et de harceler les forces adverses. Collins est le chef incontesté de ces combattants de l'ombre. Mêlé au peuple dublinois comme un amant à sa maîtresse, Collins est partout présent pour ceux qui se battent, mais à jamais insaisissable pour les Anglais. Des Anglais qui ne savent pas par quel bout prendre cette guerre. En août 1920, 2 300 Black-and-Tans, qui doivent leur nom à leur uniforme kaki et noir, et 1 500 auxiliaires débarquent en Irlande. Tous sont d'anciens soldats britanniques des colonies asiatiques : issus du prolétariat local ou sortis de prison en signant un contrat avec l'armée, ils ont carte blanche, et avec eux, l'horreur prend forme. Assassinats, pillages, viols et exécutions sommaires, tel est leur programme. Le 21 novembre 1920, une unité spéciale de l'IRA surnommée les " douze apôtres ", dirigée par Michael Collins, assassine 14 agents secrets du M.I.6. Dans la même journée, à titre de représailles, les auxiliaires investissent le stade de Croke Park où se tient un match de rugby. Avec une automitrailleuse, ils tirent dans les gradins et font douze morts et près d'une centaine de blessés. On se rappelle de ce jour comme le dimanche sanglant, le **Bloody Sunday** chanté par U2.

Un mois après, les Black-and-Tans brûlent entièrement la ville de Cork. L'Irlande s'embrase et Lloyd George annonce la loi sur le gouvernement de l'Irlande qui codifie la division de l'île. Simultanément, les Britanniques proposent officieusement une trêve à l'IRA. Certains y voient le fait que la victoire est proche et qu'il suffit d'intensifier la guerre pour " récupérer " les comtés du nord. Par contre, pour les bourgeois du Sinn Fein, la solution est acceptable. De Valera est arrêté par le " château " le 22 juin 1921, le jour où le roi George V lance un appel à la réconciliation. Relâché le 23 au matin, Eamon se retrouve deux jours plus tard au 10, Downing Street, dans le bureau de Lloyd George. Les deux hommes se jaugent et décident de se revoir pour mettre sur pied un compromis. Mais de Valera, à la surprise générale, ne se rend pas à la conférence d'octobre : il envoie Collins à sa place ! Ce dernier est obligé de se montrer au grand jour et d'aller chercher chez les Anglais un statut pour son pays. Collins et Griffith signent un traité qui érige l'Irlande du Sud en dominion. Collins, surnommé le Big Fellow, sait pertinemment que ce traité mécontentera les plus extrémistes, mais il y voit une opportunité de parachever la liberté. De Valera dénonce les termes du traité et rallie les partisans du tout ou rien. Le 6 janvier 1922, au cours d'une séance mémorable où Collins et de Valera se font face, ce dernier démissionne de son poste de président du Dail Eireann. Mais le 7 janvier, le traité est ratifié par 64 voix contre 57. Le pays est consulté dans un climat très tendu et le 16 juin 1922, 92 députés favorables au traité sont élus, et seulement 36 opposants.

La guerre civile

Collins assume un temps les fonctions de président du gouvernement provisoire, puis devient général en chef des armées du nouvel État. Dotée d'artillerie, maîtresse des communications, l'armée du Big Fellow est pourtant inférieure en nombre : elle ne compte que 12 000 hommes alors que l'IRA, qui dans sa majorité ne s'est pas ralliée au traité, peut aligner 5 000 Volunteers. Le 22 juin 1922, le général et député britannique Sir Henry Wilson, partisan des Unionistes de l'Ulster est assassiné. L'attentat est attribué à l'IRA alors que l'on sait aujourd'hui que c'est Collins lui-même qui l'a commandité. Néanmoins, c'est le prétexte trouvé pour attaquer les Four Courts, siège de la justice irlandaise, que les forces irrégulières occupent depuis avril. C'est le début de la guerre civile. Elle s'étend rapidement, surtout dans les comtés du sud. Le 22 août 1922, Michael Collins regagne son West Cork natal. Les irréguliers ont été boutés hors de Cork mais restent présents dans les campagnes. Collins retrouvent ses parents, ses amis et il est reçu en véritable héros. Il cherche à prendre contact avec les chefs rebelles. Ceux-ci tiennent un conseil de guerre dans une maison sur les hauteurs de Beal na mBlath, à côté de la route qui relie Bandon à Macroom. Collins et son détachement blindé empruntent cette route justement. Une embuscade est tendue pour protéger la retraite des chefs, au nombre desquels se trouvent de Valera. Collins prend un fusil et engage le combat. Les républicains se replient, il s'avance sur la route, mais un coup de feu retentit. Le Big Fellow s'écroule sur la route, terrassé par une balle perdue.

Collins savait bien qu'il était devenu un traître aux yeux de l'IRA, et qu'en signant le traité, il avait signé son arrêt de mort. Son décès met l'Irlande au désespoir, et même dans les prisons on pleure celui qui s'était battu sa vie durant pour une certaine idée de l'Irlande. La guerre civile fit plus de victimes que la guerre contre les Anglais. De Valera appelle finalement à un cessez-le-feu qui entre en vigueur le 30 avril 1923. Le jeune État libre avait donc triomphé, mais l'IRA, devenu un mouvement isolé et amoindri n'a pas péri et lutte depuis pour l'établissement de la République proclamée en 1916, la République d'une Irlande unique et indivisible. Et c'est ce côté marginal qui fait que de nos jours encore, l'IRA est un groupe terroriste.

De Valera commença en 1923 sa traversée du désert, qui s'achève 11 ans plus tard quand il remporte les élections avec Fianna Fail (Soldats de la Destinée), le parti qu'il a créé en 1926, et qu'il devient le chef du gouvernement de cet État qu'il avait pourtant renié. Bien plus tard, Eamon de Valera reconnaîtra à Michael Collins le mérite d'avoir fait avancer les choses. Une bien piètre consolation pour celui qui reste dans le cœur des Irlandais le vrai vainqueur des Anglais.

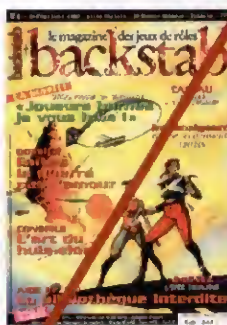
Pierre-Alexandre Vigor

COMMANDEZ LES ANCIENS NUMÉROS DE BACKSTAB !


N°1 : DISPO


N°2 : ÉPUISÉ


N°3 : DISPO


N°4 : ÉPUISÉ


N°5 : DISPO


N°6 : DISPO


N°7 : DISPO


N°8 : DISPO


N°9 : DISPO


N°10 : DISPO


N°11 : DISPO


N°12 : DISPO



N°13 : DISPO

Avec ce bulletin, je peux commander les anciens numéros de BACKSTAB.
Je remplis tout soigneusement et j'envoie ça avec un chèque bancaire ou postal du montant de ma commande à :
Backstab 7, rue de Paradis 75010 Paris, France

Tous les ANCIENS NUMÉROS sont au prix de 35 F (40 FF ou 6 Euro pour l'étranger)

- ☐ Je commande le **numéro 1**
- ☐ Je commande le **numéro 3**
- ☐ Je commande le **numéro 5**
- ☐ Je commande le **numéro 6**
- ☐ Je commande le **numéro 7**
- ☐ Je commande le **numéro 8**
- ☐ Je commande le **numéro 9**
- ☐ Je commande le **numéro 10**
- ☐ Je commande le **numéro 11**
- ☐ Je commande le **numéro 12**
- ☐ Je commande le **numéro 13**

TOTAL : ....

Nom : ________________________
Prénom ________________________
Adresse : ________________________
Code postal : ________ Ville : ______________
Pays : ______________ Âge : ___

Signature obligatoire :
(des parents pour les mineurs)

BS14

Aide de jeu
Baldur's Gate



Baldur's Gate



Premiers pas dans les Royaumes oubliés

Franchement, débuter dans *Baldur's Gate* n'est pas chose aisée. Même quand on connaît *AD&D* sur le bout des doigts, se retrouver avec un magot, 4 points de vie et un magic missile entre les deux oreilles, dès qu'on croise deux kobolds, on fait moins le malin. Premier round, ça cartonne ; second round, c'est le passage à tabac par les kobolds et on n'en parle plus. Autant dire que même avec un perso goupillé aux petits oignons, on est déçu par le début de *Baldur's Gate*. Alors qu'avec les conseils de tonton CROC, on peut s'en sortir, à l'aise Blaise, relax Max.

Les personnages à rencontrer

Imoen : c'est une copine d'enfance qui fait le curieux métier de voleur. C'est un archer hors pair (très bonne dextérité) et une solide alliée dans les aventures à venir. Il faut lui éviter le corps à corps et s'en servir de soutien (à l'arc) ou comme éclaireur grâce à sa vitesse et sa compétence de discrétion.

Jaheira : premier des deux amis de votre mentor qu'il vous demande de retrouver. C'est une demi-elfe druide guerrière. Franchement, le côté guerrier ne se voit pas des masses et on en regrette même qu'elle ne soit pas druide tout court, histoire de monter de niveau plus vite. Jaheira reste une sorte de compromis entre un guerrier et un prêtre, rien de bien intéressant en fait.

Khalid : second ami de votre mentor. C'est un guerrier demi-elfe guerrier pur. C'est un bon élément en première ligne, même si Minsc est quelquefois plus violent au corps à corps (mais Khalid gagne en défense ce qu'il n'a pas en attaque).

Minsc : ça, c'est un neuneu ou je m'y connais pas. À la base, c'est un ranger qui recherche une copine qui a été enlevée par des gnolls. Il vous accompagne avec joie si vous lui promettez de l'aider à la sauver. Mais attention : si vous tardez trop, il vous attaque et ce n'est pas un petit joueur (épée à deux mains, compétence de berserker et tout le toutim). Ah, un truc encore : il a dans son équipement (et ça prend une place dans l'une de ses trois cases d'objets rapides) un hamster vivant qui fait " COUIC " quand on le touche et dont il ne veut se séparer. Un neuneu je vous dis...

Xian : c'est un sorcier que vous trouvez dans la mine, tout au fond. Il est relativement sympa mais très pessimiste et il met une relativement mauvaise ambiance dans le groupe. Il reste un sorcier bien utile, même si ses sorts ne sont pas les meilleurs que l'on puisse trouver. Il fait double emploi avec Dynaheir (cf. ci-dessous). Il porte une arme magique avec laquelle il se bat comme un beau diable. C'est une moonblade qui permet de résister au feu et qui cause des dommages très importants. Elle ne peut être utilisée que par lui.

Dynaheir : c'est la copine que Minsc souhaitait délivrer des gnolls (après un combat homérique). Arrivé là, il vous donnera le choix : soit elle entre dans le groupe, soit il le quitte (sans vous attaquer, c'est déjà ça). J'ai personnellement échangé Xian contre Dynaheir et je ne sais toujours pas si j'ai bien fait (en fait, je faisais pas confiance à Xian avec sa moonblade. Avec Dunaheir, aucun risque : elle est lawfull good).



Les lieux où il fait bon vivre

Friendly Arm Inn : une fois le chasseur de primes cartonné (et il est balèze le bougre), on trouve de tout dans cette " auberge " qui est plus proche du château fort que de la taverne. Le temple est accueillant et les commerçants assez bien fournis. On y trouve aussi les deux premiers personnages alliés de votre héros. C'est un bon point de ralliement quand vous commencerez à vous occuper du camp des brigands situés au nord-est (cf. ci-dessous).

Beregost : c'est votre véritable QG, avec le magasin d'armement qui va bien, les tavernes en tous genres et les employeurs comme s'il en pleuvait. Rien à dire de tout ça. Forcément, les autorités y sont sévères (gaffe aux voleurs et à leurs mains qui traînent). Faites aussi attention au hobbit que vous trouverez dans la taverne. Il vous confiera une mission mais ne pourra pas s'empêcher de vous piquer des thunes. Ça me rappelle un dicton : un hobbit écrasé, un peu de liberté gagnée.

Nashkell : c'est une toute petite ville de mineurs qui vit et qui meurt (puisque le fer est pourri) de sa mine. Elle accueille quelques personnages intéressants et quelques employeurs, mais ce sont pour la majorité des bouseux et, franchement, Beregost est trop proche pour que l'on s'intéresse à Nashkell pendant plus longtemps que le temps de la première mission importante (la mine de fer envahie par les kobolds).

Les lieux où il fait bon cartonner

La mine de fer : même si c'est le premier vrai donjon que vos héros iront explorer, ce n'est pas le moins complexe vu le faible niveau desdits héros. Les kobolds ne sont pas réellement puissants en combat, mais les " commandos " balancent des flèches " boule de feu " et sont donc à



Aide de jeu
Baldur's Gate

prendre avec des pincettes. Quelques niveaux de profondeur plus loin, le méchant rendra l'âme non sans cracher le morceau sur son employeur. En cadeau, vous pourrez accepter dans votre groupe un magicien elfe qui n'en veut (Xian) et son épée " Moonblade " particulièrement puissante. Ce donjon est un bon moyen de concevoir quelques tactiques de combat et mesurer la puissance de vos armes et de vos sorts.



La citadelle des gnolls : se rendre dans cette région est relativement aisé (dites bonjour à la dryade de ma part), mais le repaire lui-même est un véritable champ de bataille. Fini les trois ou quatre kobolds qui se battent en duel. Les gnolls se jettent sur vous par groupe de 6 ou 8 individus (et quelquefois plusieurs groupes en même temps) sans réelle tactique, mais leur force de frappe devrait être assez imposante pour vous donner les jetons. Utilisez les parapets et les escaliers pour diriger le flot des adversaires et agissez vite, comme des commandos. Les gnolls semblent sortir de nulle part (ah ! *AD&D* et ses monstres errants) et rester trop longtemps sera synonyme de mort une fois tous les sorts, potions, parchemins et, finalement, points de vie épuisés. Vous finirez par trouver un compagnon de route très sympa qui fera la paire avec votre ranger amoureux de son hamster.

Le repaire des brigands : agir de nuit, avec la masse de voleurs et de rusés du même acabit est simple pour assouplir les défenses des voleurs. Ensuite, il faudra s'attaquer au plat de résistance (des archers émérites et un grosbill en armure armé d'un marteau on ne peut plus costaud). Heureusement, le jeu en vaut la chandelle, surtout à cause des scalps qui sont payés à prix d'or à Beregost et le matos que portent la plupart des bandits.



La forêt maudite : elle vous sera indiquée une fois les leaders brigands dessoudés. Forcément, on tape là dans le bois dur et je ne saurais trop vous conseiller de retarder le voyage jusqu'à ce que vous soyez au moins au niveau 4 pour les humains et 3/3 pour les biclassés.

Voilà, cela devrait vous simplifier la première dizaine d'heures passées devant votre écran. Rassurez-vous, je n'ai pas tout dit : il vous reste bien 90 heures à vous friter avec tous les monstres que le maître de jeu virtuel va vous mettre entre les pattes et ça va bien cartonner, je vous le promets.

Croc

Quelque part, dans le métro souterrain de la capitale de la France, ça roule, ça chante, ça demande des sous, ça s'arrête, et puis je sors. Et là, il pleut. Ouh... Je suis seul, trempé, perdu... Mes amis sont loin. Alors je marche. Et c'est comme ça que je tombe sur une drôle de maison en pain d'épice, avec une porte en nougat, des volets en sucre d'orge et des boîtes aux lettres en chocolat. Le vrai bonheur, c'est celui qui ne s'explique pas. Je rentre. Ils sont là. Dans la salle, six drôles de jeunes font des trucs avec des genres de choses qui ressemblent à... Mais... Que... On dirait un groupe de rock ! Ça alors ! Et moi qui pensais tomber sur des rôlistes... Y en a un qui s'approche. Il me regarde. Il est grand. Il me dit "Star". Je lui dis "Wars"... Ouf, c'est en est un.
Rencontre avec Mouss, chanteur attitré et atypique du groupe le plus prometteur, le plus Massif, le plus Hystérique, en un mot : le plus plus de la scène française d'aujourd'hui.

INTERVIEW MASS HYSTERIA

" Waouh, ce type joue au jeu de rôles.
Waouh, ce type joue au jeu de rôles et il a quand même un métier.
Waouh, ce type joue au jeu de rôles, il a quand même un métier et en plus il a l'air sympa. "
- Mass Hysteria, " L'homme qui en savait trop rien "



Julien Blondel : Salut.
Mouss : Salut.

J.B : Le jeu de rôles et toi, ça remonte à quand ?
M : J'étais à la fac à l'époque. J'étais pion, j'avais toutes mes nuits pour moi et on enchaînait grave... Beaucoup de *JRTM*, pas mal de *Star Wars*, du *Bloodbowl*, des jeux de plateau... Il y avait aussi un genre de wargame avec des véhicules à chenilles qu'il fallait déplacer. On posait du gravier partout, c'était sympa.

J.B : Tes jeux préférés ?
M : J'avais un copain, meneur de jeu, qui était fan de *Magna*. Nous, on se faisait surtout des soirées autour de Tolkien. On se lisait des passages des romans, on refaisait des scènes, on intégrait nos perso dans l'univers de Tolkien, on faisait des rencontres, tu vois, avec des personnages célèbres. On voyait Gandalf et tout ça...

J.B : On peut parler d'une expérience positive ?
M : Le jeu de rôles, ça te permet de découvrir quelque chose d'incroyable. À 15 ans, les jeunes se font chier avec des jeux de société pourris. C'est vrai quoi, tu fais des ateliers échecs, alors pourquoi pas des ateliers JdR ? Le jeu de rôles au moins, c'est rigolo, ça prend pas de place, tu peux t'amuser avec deux dés et des potes... Le meneur doit pondre des scénarios, créer des univers. Il y a un côté " recherche " que les jeux classiques n'ont pas. C'est quelque chose de culturel, de gratifiant pour l'intellect. Tu fais des découvertes, tu t'adaptes à des époques différentes, tu vis des choses différentes, tu peux t'ouvrir à plein de trucs... Ça touche à tous tes sens, tu vois, exactement comme la musique. Le jeu de rôles m'a donné envie de faire de belles histoires, de bonnes histoires. C'est ça qui a inspiré les premiers textes de Mass Hysteria.

J.B : Jeu de rôles et musique, c'était compatible ?
M : J'adorais faire les deux en même temps. Le jeu de rôles fait appel à plein de sens : tu développes ton personnage pour qu'il te colle à la peau et quand il progresse, quand il monte d'un niveau, c'était la même ambiance, la même joie que lors d'un concert. T'as envie de défendre ton perso, pour pas qu'il soit un looser. C'est vrai qu'au début, on a tendance à jouer des méchants, histoire de friter, mais après tu fais des vraies quêtes et c'est là que ça devient intéressant. J'adorais choisir un personnage, développer sa morale, ses principes, ses compétences... Même si les feuilles de perso sont assez compliquées des fois.

J.B : Qu'est-ce que tu penses des " dérivés " du JdR ? Du genre Magic, les jeux informatiques et tout ça...
M : J'aime bien le côté " univers " des jeux en réseau ou des jeux informatiques. Durant la dernière tournée, on a passé deux mois sur la console à délirer sur un jeu d'heroic fantasy. Mais bon, je préfère le jeu de rôles nature. L'ordinateur, c'est bien quand t'es tout seul, ou alors pour l'initiation. L'important, c'est de rester " roots " : faire des quêtes avec des potes dans un salon !

J.B : Tu parles beaucoup au passé : ça veut dire que tu as tout arrêté ?
M : Durant un temps, ouais, pour me consacrer au groupe et à la musique. C'est l'époque où j'ai voulu essayer *Vampire*, pour rencontrer Lestat, tu vois. Anne Rice, c'est vraiment très fort. J'ai fait quelques parties, les bouquins se sont bien vendus, j'ai trouvé ça un peu racoleur et j'ai lâché l'affaire. Ça doit faire cinq ou six ans maintenant.

J.B : Même sans jouer, j'imagine que tu as dû réagir aux reportages sur le jeu de rôles : l'affaire de Carpentras, les débats télévisés ?
M : Tu sais, je comprends que des mecs fragiles puissent s'investir à fond dans une partie de jeu de rôles, s'ils ont envie de vivre quelque chose de fort par exemple. C'est comme dans la musique. On connaît des cas, une poignée d'extrêmes, qui sont capables de se scarifier sur scène ! Y en a pas beaucoup, heureusement, mais ça existe. Ces mecs font une transposition, ils passent un cap, ils se mettent à vivre virtuellement. Si tu commences à confondre le réel et le virtuel, tu sais pas du tout où ça va t'emmener. C'est la même chose que les deux jeunes qui ont fait leur remake de " *Tueurs-nés* ", le film d'Oliver Stone. Il faudrait qu'on interdise les films ? Si tout le monde dérapait, ça se saurait non ? Tous les groupes se mettraient à se scarifier sur scène, tous les jeunes à tourner des films... Tu parles d'un bordel !

J.B : Le JdR ne rend pas fou alors ?
M : Bien sûr que ça rend pas fou. C'est même carrément constructif. J'ai un copain clown, un mec qui fait du théâtre de rue, fan de jeu de rôles. C'est lui qui a écrit les paroles de " L'homme qui en savait trop rien ". Il y a un lien créatif entre le JdR et la musique. Si on demandait à d'autres groupes d'exploiter le jeu de rôles pour faire des parallèles, je suis sûr que ça les brancherait. Il y a une culture jeu de rôles, associée au cinéma, à la musique, à la photo. Les parties de jeu, ça te fait creuser les choses.

J.B : Tu m'as parlé de Billy the Kick ?
M : Ouais, de vrais fans eux aussi ! Surtout le grand, le bassiste je crois, un vrai fondu de jeux grandeur nature. Il s'arrangeait toujours pour récupérer les dates des parties durant les tournées. Et puis y a Villeneuve aussi. La dernière fois que je l'ai vu à la télé, en train de parler du jeu de rôles, décoloré en blond et tout, je me suis promis de lui envoyer un CD.

Les Jeux Du Bimestre

Les scores

r obtenir la note recherchée, lance 1D10 et lis le résultat. Joue aussi longmps que tu le désires.

re 10/10 Produit parfait. Top robotouffe, tu mutes dans ton slop.
re 9/10 Excellent produit. Pan danstafass tu kifes à donf'.
re 8/10 Très bon produit. Oui... oh oui...
re 7/10 Bon produit. C'est bon coco, lâche-le...
re 6/10 Assez bon produit. Wizz !
re 5/10 Produit moyen. Au début, ça pique aux yeux...
re 4/10 Produit très moyen. Blurp...
re 3/10 Mauvais produit. De dos et dans le noir.
re 2/10 Très mauvais produit. 'A pas bon 'a beurk.
re 1/10 Produit catastrophique. Touti pourri maous gerbo.

Le Poignard d'Or

Tous les deux mois, les rédacteurs de BACKSTAB s'enferment dans une cave et s'entre-déchirent. Dans ce numéro, on décernera un prix pour un supplément JdR et un prix pour un jeu micro. Ces distinctions que le monde entier nous envie sont descernées ce mois-ci à :

HALF-LIFE et SABBAT

SOMMAIRE

Passion

JEUX DE RÔLES
Liste des boutiques

AMIENS
- EXCALIBUR
7, rue Henri IV
80000 - AMIENS
Tél. : 03 22 91 69 76

ANGOULÊME
- LA CRYPTE AU JEUX
12, rue Tratieux
16000 - ANGOULÊME
Tél. : 05 45 37 61 32

BORDEAUX
- L'ANTRE DES DRAGONS
56, rue du Loup
33000 - BORDEAUX
Tél. : 05 56 51 73 78

CAEN
- HORIZON FANTASTIQUE
22, rue Froide
14000 - CEAN
Tél. : 02 31 85 22 21
- LE PION MAGIQUE
151, rue Saint-Pierre
14000 - CAEN
Tél. : 02 31 85 17 77

CLERMONT-FERRAND
- LE QUARTIER BLATIN
3, rue Blatin
63000 - CLERMONT-FERRAND
Tél. : 04 73 93 44 55

DIJON
- LE DRAGONAUTE
72, rue Monge
21000 - DIJON
Tél. : 03 80 53 12 28

DOUAI
- LÉGENDES
42, rue Durutte
59500 - DOUAI
Tél. : 03 27 97 31 51

GRENOBLE
- LES CONTRÉES DU JEU
6, rue Beyle Stendhal
38000 - GRENOBLE
Tél. : 04 76 54 48 93

JUVISY-SUR-ORGE
- TEMPS X
4, grande Rue
91260 - JUVISY-SUR-ORGE
Tél. : 01 69 05 07 07

LA ROCHELLE
- LA LICORNE BLEUE
25, rue des Dames
17000 - LA ROCHELLE
Tél. : 05 46 41 49 29

LE MANS
- LA BOÎTE A JEUX
66, rue Nationale
72000 - LE MANS
Tél. : 02 43 43 80 54

LILLE
- ROCAMBOLE
36, rue de la Clef
59800 - LILLE
Tél. : 03 20 55 67 01

LIMOGES
- L'ONIROSCOPE
6, rue Jules Noriac
87000 Limoges
Tél. : 05 55 77 90 53

LIVRY-GARGAN
- L'ŒIL DE GRENDAL
1, avenue Thiers
93190 - LIVRY-GARGAN
Tél. : 01 43 01 13 12

LYON
- CHANTELOUVE
2, rue Saint Georges
69005 - LYON
Tél. : 04 72 77 62 60
- LE TEMPLE DU JEU
118, Cours Gambetta
69007 - LYON
Tél. : 04 72 73 13 26

MARSEILLE
- LA CRYPTE DU JEU
7, Cours Lieutaud
13006 - MARSEILLE
Tél. : 04 91 48 25 43
- ROLE GAMES
32, rue Barbaroux
13001 - MARSEILLE
Tél. : 04 91 42 10 29

METZ
- LA CAVERNE DU GOBLIN
18, bis Bd Maginot
57000 Metz
Tél. : 03 87 18 42 07

MONTPELLIER
- EXCALIBUR
7bis rue de l'Ancien Courrier
34000 - MONTPELLIER
Tél. : 04 67 60 81 33
- PLANETE JEUX
33, rue Roucher
34000 - MONTPELLIER
Tél. : 04 67 60 40 50

NANCY
- LA MAISON D'ELENDIL
10, rue de la Monnaie
54000 - NANCY
Tél. : 03 83 32 25 06
- APOLOG
55, rue des 4 Eglises
54000 - NANCY
Tél. : 03 83 37 50 66

NANTES
- LE TEMPLE DU JEU
8, rue de l'Heronnière
44000 - NANTES
Tél. : 02 51 84 05 05
- SORTILÈGES
7, rue des trois croissants
44000 - NANTES
Tél. : 02 40 12 14 99

ORLÉANS
- EURÉKA/Rayon Jeux de Simulation
Galerie Châtelet
45000 - ORLÉANS
Tél. : 02 38 53 23 62 - Poste 42

PARIS
- NOMADES
37, Bld Bourdon
75004 PARIS
Tél. : 01 44 54 07 44
- L'OEUF CUBE
24, rue de Linné
75005 - PARIS
Tél. : 01 45 87 28 83
- STARPLAYER
3, rue Dante
75005 - PARIS
Tél. : 01 44 07 39 64

PAU
- AU PETIT TROLL
11, rue Dubuoué
64000 - PAU
Tél. : 05 59 27 05 51

PERIGUEUX
- L'ANNEAU MAGIQUE
1, rue Lammary
24000 - PERIGUEUX
Tél. : 05 53 06 39 74

PERPIGNAN
- CELLULES GRISES
30, Place Rigaud
66000 - PERPIGNAN
Tél. : 04 68 34 89 39

POITIERS
- LE DÉ A TROIS FACES
35, rue Edouard Grimaux
86000 - POITIERS
Tél. : 05 49 41 52 10

REIMS
- DOMINO-PLUS
Galerie de l'Etape
26, rue de l'Etape
51100 - REIMS
Tél. : 03 26 47 79 91
- EXCALIBUR
9, rue Salin
51100 - REIMS
Tél. : 03 26 77 91 10

RENNES
- LE TEMPLE DU JEU
14, rue Dupont des Loges
35000 - RENNES
Tél. : 02 99 30 35 35

SAINT ETIENNE
- EXCALIBUR
2, rue Elise Gervais
42000 - SAINT ETIENNE
Tél. : 04 77 21 32 26

SAINTES
- LE COMPTOIR DES ELFES
4 bis, rue Victor Hugo
17100 - SAINTES
Tél. : 05 46 74 45 34

STRASBOURG
- PHILIBERT
12, rue de la Grange
67000 - STRASBOURG
Tél. : 03 88 32 65 35

TOULOUSE
- ARMAGEDDON
75, rue du Taur
31000 - TOULOUSE
Tél. : 05 61 12 41 48

TOURS
- LEGEND
12, rue Jules Charpentier
37000 - TOURS
Tél. : 02 47 54 55

TROYES
- JEUX ET STRATEGIE
5, rue Aristide Briand
10000 - TROYES
Tél. : 03 25 73 51 86

VERSAILLES
- CAMISOLE
14, rue Montbauron
78000 - VERSAILLES
Tél. : 01 39 20 97 46

BELGIQUE

BRUXELLES
- DEDALE
Galerie du Cinquantenaire
32, avenue de Tervueren
1040 - BRUXELLES
Tél. : 32 2 734 22 55

CINEY
- LUDUS sprl
3, Zoning de Biron
5590-CINEY
Tél. : 083/21 64 80

LIÈGE
- CHAOS
6, rue Gérardrie
4000 - LIÈGE
Tél. : 042 21 29 20

NAMUR
- AMALGAMES
Galerie Molina
Rue Haute Marcelle
5000 - NAMUR
Tél. : 32 81 23 03 01

SUISSE

BIEL/BIENNE
- DELIRIUM LUDENS Sarl
Ruschli 17 /CP677
CH2500 - BIEL/BIENNE
Tél. : 032/323 67 60

GENÈVE
- AU VIEUX PARIS
1-3, rue de la Servette
CH1201 - GENÈVE
Tél. : 41 22 734 2576



Half-Life

Jeu vidéo pour PC en français
Édité par Sierra
349 F

L'après Doom

Cela faisait longtemps que l'on attendait un digne successeur de *Doom*. *Duke Nukem* 3D avait fait son trou (avec raison), mais son humour un peu branleur amerloc pouvait gêner les joueurs qui cherchaient un digne successeur à l'ambiance glauque de *Doom*. *Quake*, *Quake 2*, *Heretic*, *Hexen*, *Unreal*, etc. sont venus, sont passés, mais désormais il y a *Half Life*. Et c'est le premier qui redresse vraiment la tête. Une vraie merveille...

Et de douze, enlève ta blouse...

Le principe de *Half Life* est une sorte de "Doom like", avec des éléments de *Tomb Raider* (je saute comme un débile de caisse en caisse en évitant une grosse boule qui tombe du plafond) et de belles innovations qui ne peuvent qu'inciter à découvrir ce jeu. Le background du jeu est des plus simples. Vous incarnez un scientifique (un peu musclé quand même) qui doit participer à une expérience top secrète. Pour cela, vous êtes équipé d'une tenue de survie (une sorte d'armure de combat légère) qui possède, entre autres gadgets, un HUD - Head Up Display - où s'affichent votre niveau de vie, d'armure et les munitions disponibles pour l'arme en main.



Malheureusement, tout ne se passe pas aussi bien que vous pouviez l'espérer. Le matos technologique explose et une faille dimensionnelle permet à des extraterrestres de venir mettre le boxon dans notre dimension. Ils dévorent les scientifiques, mangent les fils, laissent des traces dégueu partout. Vous êtes le seul espoir de tous ces pauvres types. À la moitié du jeu, des commandos et des Swat lourdement armés (hélicoptères de transport, de combat, chars, blindés légers, armes lourdes sur trépied) viennent vous sauver. NON ! Ils viennent s'assurer qu'il n'y a aucun survivant. Après les aliens, il vous faudra donc cartonner des êtres humains. Au final, vous irez bastonner le grand méchant dans sa propre dimension, un peu comme dans *Doom*, premier du nom. Tout cela est assez conventionnel mais aussi assez vraisemblable pour que les tableaux s'enchaînent sans soucis. À aucun moment on ne doute de la mission quasi suicide du héros. Tout est normal non ? Mais c'est la réalisation qui l'est moins...

La techno, c'est beau

Techniquement, *Half Life* est prodigieux. Avec une carte 3DFX (qui n'en a pas ?), on en prend plein la tête. Effets de lumière, eau, tirs, impacts sur les murs, traces de sang, créatures entièrement en 3D, idem pour les objets et les cadavres sur le sol... tout est parfait. Pas de clipping, les graphismes rendent l'ambiance voulue à la perfection, la froideur des labo étant seulement animée par des fumées, des couloirs éboulés et des débuts d'incendie. Le travail des graphistes est vraiment prodigieux et chaque "niveau" possède une ambiance propre. De plus, comme dans les jeux les plus détaillés de ce type, on peut pratiquement tout casser, défoncer, cribler de balles, etc. Et c'est souvent derrière un paquet de caisses dans un couloir que l'on trouve un bonus important ou un passage secret qui mène dans un autre lieu.

Le calibre qu'il te faut

Côté matériel, les amateurs d'armement seront aux anges. Ici, point d'armes aux effets illogiques et de guns bizarroïdes en tous genres. On trouve en effet trois types d'armement : les guns standard actuels (la majorité des cas), les prototypes d'armes recourant à la technologie alien (rares) et le matos des aliens piqué sur eux après leur mort. Tout cela donne une impression de réalisme on ne peut plus important. Prenons par exemple le lance-missiles qui n'était, dans *Doom*, *Quake* ou *Duke* qu'un gros fusil qui te faisait péter la gueule si tu tirais sur une cible trop proche. Ici, il en est tout autrement. Le missile est une arme à guidage thermique qui doit donc dans un premier temps être pointée vers une cible "chaude" (vivante ou qui présente son moteur ou son réacteur). Il faut ensuite appuyer sur le bouton, attendre que le missile "s'arme" (il se déplace alors en ligne droite, tout en descendant légèrement vers le sol). Une fois mise en marche, l'ogive thermique commence à suivre la cible visée en tournant quand cela est nécessaire. Une vraie arme intelligente. Tout le reste du matos est dans le même genre : les armes automatiques dévient si on fait de trop grandes rafales consécutives, le fusil à pompe est bien moins efficace à longue portée, le 44 magnum se recharge très lentement mais possède une puissance énorme tandis que l'arbalète à flèches explosives permet de viser avec précision grâce à sa lunette intégrée (c'est aussi l'une des rares armes à pouvoir être utilisée sous l'eau). Comme vous pouvez le voir, aucune arme n'est vraiment plus puissante que les autres. Chacune sera utile, selon la situation et les munitions disponibles.



Le zapgun et autres merveilles des petits gris

Le matos alien est assez simple. Le premier truc rigolo est une sorte de grenade "intelligente" qui n'est autre qu'une espèce de petite bestiole qui, une fois lancée, court le plus





vite possible vers l'être vivant le plus proche. Arrivé sur place, elle mord, s'agite puis explose. Le deuxième truc est un canon à abeilles qui tire des balles intelligentes elles aussi qui peuvent tourner à angle droit pour vous toucher si vous vous planquez. Ces armes ne sont malheureusement pas utilisables contre les aliens, ces animaux étant assez intelligents pour ne pas tuer leurs anciens maîtres. Tout cela fait penser à *Animonde*, l'ambiance baba cool en moins. Reste ensuite deux armes énergétiques, peu originales et grosbill. Heureusement, les munitions sont rares et les effets pyrotechniques réussis. C'est déjà ça.

Boum, quand votre cœur fait boum !

Reste un dernier type de matos : l'explosif. On en trouve de quatre sortes. Le premier est constitué par des grenades de 40 mm qui sont tirées par un dispositif situé sous le canon du fusil mitrailleur (comme le M203 monté sur les M16). Ces grenades tirent pratiquement tout droit et explosent à l'impact. Cela ne permet donc pas vraiment de prouesses tactiques (le seul avantage, c'est que



cette arme est utilisable avec le bouton droit de la souris lorsque le personnage utilise son fusil-mitrailleur : en appuyant sur les deux boutons comme un malade, la puissance de feu est des plus efficaces). Le deuxième type d'explosif est la grenade. Sa puissance offensive est certaine mais son utilisation est quelque peu aléatoire (le tir en cloche est difficile à gérer, mais, avec un peu d'habitude, c'est une arme qui permet de "nettoyer" des endroits où une arme à tir direct ne peut rien faire). Le troisième type est le pack d'explosifs de derrière les fagots. Dommages maximum, portée réduite mais déclenchement à distance : idéal pour les embuscades ou simplement pour pouvoir s'éloigner assez avant que tout n'explose. Bien placé, un pack permet même de faire sauter un char d'assaut. Le dernier type est une version techno de la mine Claymore, rendue célèbre par son utilisation massive lors de la guerre du Viêt-Nam. C'est un simple boîtier qui, dès qu'il est posé sur une surface plate et verticale, se met en marche. Du boîtier sort alors un rayon de lumière qui va frapper le mur en face (aussi loin soit-il). Si quelqu'un ou quelque chose coupe le rayon, le boîtier explose dans un grand bruit de chair calcinée. Bye-bye, coccinelle. Cette arme n'est pas réellement utilisable dans le jeu solo, les adversaires suivant rarement le joueur. En deathmatch par contre, c'est un peu le petit chouchou.



Du plomb dans le crâne

Mais le véritable intérêt de *Half Life* n'est pas là. La vraie nouveauté, c'est que les personnages de *Half Life* sont intelligents. Quand je dis cela, je ne parle pas des médecins et autres gardes qui prononcent toujours les mêmes phrases et dont le seul but dans la vie semble être de mourir dans un râle sinistre à la moindre occasion. Prenez cependant garde à ne pas les tuer. Ils peuvent vous guérir (les médecins), combattre à vos côtés (les gardes) et vous donner des renseignements de temps à autre (c'est rare, mais lorsque c'est le cas, c'est souvent assez important). Or, donc, quand je parle d'êtres intelligents, je parle de vos ennemis. Les extraterrestres possèdent tous un instinct de survie certain. Les plus petits monstres fuient, vous suivent et vous attaquent quand vous avez le dos tourné. Les zombies agissent comme des zombies - bêtement - et les gros aliens comme de bons bourrins : la tactique du rouleau compresseur est la leur et il faudra être discret pour ne pas en prendre plein la tête. Mais ce sont les adversaires humains qui compensent grandement leur puissance de feu par un comportement des plus rusés. Ils se cachent lorsque vous tirez dessus, se couvrent mutuellement, tentent de vous encercler, vous lancent des grenades avec précision lorsque vous êtes hors de vue. Un vrai régal. Et je ne vous parle même pas des "ninjas", des assassins féminins dont les capacités de mouvement et de discrétion les rendent proprement imbuttables. Vous vous souvenez de "Prédator" ? Ben c'est pareil, en moins camouflé mais en plus rapide. De quoi rendre fou le joueur de *Quake* moyen. Heureusement, elles ne sont pas très fréquentes.

Le reste est à l'avenant

La configuration minimale pour faire tourner ce bijou dans de bonnes conditions est un Pentium II 200 mhz avec carte 3DFX1 (mais 2, c'est mieux), 32 Mo de Ram et un disque dur avec quelques centaines de méga de libres. Rien de bien énorme vu les prouesses techniques du logiciel. L'ergonomie de l'ensemble et la prise en main sont quasiment immédiates grâce à un tutoriel très bien réalisé, tout à fait dans l'ambiance du jeu.

Mais vous vous dites, il doit bien y avoir un problème, un truc pas sympa, un problème de scénario... Non ? À vrai dire si. Il y a trois trucs problématiques. Premièrement, il y a les escaliers qui ne sont pas faciles à utiliser (ou tout du moins d'une façon pas intuitive du tout), il y a le réacteur dorsal que j'ai personnellement encore du mal à comprendre (genre : une fois sur deux je me viande et c'est la mort assurée). Heureusement que le réacteur n'est utilisé que rarement et en fin de partie (ce qui n'est pas le cas des échelles... loin de là).



Le dernier problème est le feeling *Tomb Raider* qui peut dégoûter nombre de joueurs. Sauter de plot en plot au milieu d'une mare d'acide ou pousser des caisses pour construire un escalier est un peu chiant, surtout quand on attend avec impatience que les prochains Swat viennent goûter de votre M16.

Mais tout cela ne doit pas gâcher le plaisir. *Half Life* est LE jeu de ce début d'année. Il est passionnant et vous collera à votre siège plus souvent qu'à son tour. C'est une vraie merveille.



CROC

SURFACE

Supplément en français pour Polaris seconde édition
Édité par Halloween Concept
150 F

Sun on the Beach

Que d'eau !

Observez un groupe de joueurs de *Polaris*, le jeu sous-marin par excellence. Laissez-les étouffer un moment dans des coursives humides, dans des bâtiments qui fuient de partout, dans des bases envahies par l'eau. Bref, oppressez-les un bon coup. Et, sournoisement, glissez-leur l'idée d'un petit voyage à la surface. Où ? À la surface. Et bien, ni une ni deux, ils vont s'y précipiter. C'est presque physique comme réaction. Ils veulent voir, ils veulent respirer... Et, mesquin que vous êtes, laissez-les remonter.

Il y a le ciel, le soleil et la mer...

Parce qu'à la surface, ma bonne dame, c'est pire que sous les flots. Tout est mort (en fait, pas tout, et c'est bien dommage), tout est agressif (cf. la remarque précédente), il n'y a que des dangers (naturels ou pas) et peu de chose à gagner. La surface, c'est la mort assurée pour l'imprudent, c'est la torture à petit feu pour le vétéran. Là haut, il n'y a rien, mis à part des blockhaus, des usines d'épuration de l'air et des bases de lancement vers l'espace. Là-haut, l'humanité n'a plus rien à faire. Enfin, c'est ce que l'on peut se dire en lisant les premiers chapitres de ce supplément. Mais une fois l'énumération des périls naturels (poison, foudre, radiations, tremblements de terre, lave, etc.) terminée et mise en règles, on passe au plus intéressant : ce que cache vraiment la surface.

Sur la plage abandonnée, coquillages et crustacés...

Après une présentation assez complète des raisons de ne pas aller à la surface, on trouve un second corpus de règles pour - justement - créer un personnage venu (ou vivant) à la surface. Étonnant non ? Nouvelles mutations, nouvelles compétences, nouveaux archétypes mais aussi nouveau type de Force Polaris, bref, de quoi renouveler (en douceur puisque c'est très bien expliqué) les groupes d'aventuriers. De même, on découvre que si personne ne sait vraiment à quoi ressemble la surface, toutes les grandes puissances y ont des bases et il y a même des peuplades qui y survivent. On termine avec une annexe énumérant le matériel adapté aux aventures hors de l'eau, ce qui pourra intéresser les férus de précision (pas moi, donc).

Rain and tears, all the same...

Surface ouvre sur un nouveau pan de l'univers de *Polaris*. En fait, il ouvre sur un nouvel univers tout court. Mais il ne faut pas que les joueurs le considèrent comme une terre conquise. S'ils réchappent à une première expédition, l'éventualité de retourner à l'air (!!!) libre devra les terrifier sinon les rebuter franchement. C'est aussi ça l'aventure. Ce nouveau livret me semble un ajout indispensable à la gamme et laisse imaginer qu'un jour nos héros pourront franchir le pas et regarder du côté des étoiles...

La Hyène irradiée

Score : 7/10

Digital Web 2.0

Supplément pour Mage Second Edition
en anglais
Édité par White Wolf
100 F

Mage est un très bon jeu. Du coup, cette seconde mouture de la Digital Web est de bonne facture. Non que ce supplément soit original, bien conçu et bourré d'informations. Non. Il est bon uniquement parce qu'il traite du jeu le plus compliqué mais aussi le plus passionnant du Monde des Ténèbres. Hors contexte, j'aurais même pu le qualifier de minable resucée de matrice, sauce occulte. Il faut bien avouer que la justification de ce supplément n° 21 (comme *Technomancer's Toybox* soit dit en passant) est assez gonflée. La Digital Web, univers informatique et parallèle des créatures du Monde des Ténèbres, a connu un grand cataclysme et a été (accrochez-vous bien)... formatée. Du coup, reconstruite (quasiment à l'identique), elle explique la réédition du supplément. Applaudissements de la foule en délire. Il fallait oser. Sans surprise, on retrouve le génial Spy Demize (un bar virtuel), quelques nouveaux lieux, des personnages typiques et des routes pour naviguer dans cet espace artificiel. Exit les scénarios de la première édition (pourtant très bien), ils sont remplacés par des conseils de jeu allant du pathétique au risible. Si vous voulez apprendre à maîtriser une partie via Internet, un chapitre entier est consacré au sujet. Bref, si je ne collectionnais pas ce jeu, si je n'étais pas un fan de *Mage* et si je n'étais pas une hyène au caractère complaisant, j'aurais sans doute mis une note proche du 0 à ce... truc. Alors pour ceux qui voudraient vraiment découvrir cette facette fascinante de *Mage* qu'est la Toile Digitale, je vous rappelle que la première édition a été traduite. Jetez-vous dessus, elle en vaut la peine.

La Hyène

Score : 3/10

Nocturnum : Hollow Winds

Supplément pour l'Appel de Cthulhu
en anglais
Édité par Fantasy Flight Games
160 F

Hollow Winds est le deuxième volet de la trilogie *Nocturnum*, campagne "conspirationniste" pour *Cthulhu 90*. Bien qu'amateur et poussif, le premier tome, *Long Shades*, donnait envie de lire la suite. Et la voilà. Ouais, la voilà. On va faire avec alors... En trois aides de jeu et six scénarios (dont deux fun : *Flight 714 et Thor's Anvil*), la conspiration s'y épaissit comme il faut. Malheureusement, les investigateurs resteront étrangers à ces nouveaux éléments. On n'entre toujours pas dans le vif du sujet et après dix aventures radicalement différentes, les joueurs se demanderont s'il s'agit bien d'une seule et même campagne. Toujours pas un psi en vue, alors qu'on devrait amorcer la phase descendante de l'intrigue. La descente risque d'être rapide... comme un crash. En plus, certaines situations sont tip-top et bien exploitées en elles-mêmes, mais démarrent sur de gros hasards foireux. Cela peut bien sûr s'arranger avec un peu de travail mais c'est dommage



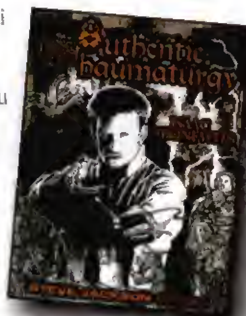
de voir de bonnes idées gâchées. Et puis qui a envie de payer un produit pour le retravailler ? Bref, j'espérais qu'avec *Hollow Winds* la campagne allait s'emballer, que les psis allaient apparaître et que les auteurs arrangeraient le petit parfum amateur qu'on pouvait mettre sur le compte d'un premier essai. C'est en fait un clone de *Long Shades* : mêmes défauts, même lenteur. Si les jeunes joueurs pouvaient encore s'éclater avec le premier opus (malgré son manque de rigueur), le second leur donnera une sensation de déjà-vu... Grosse déception.

7.7

Score : 4/10

Authentic Thaumaturgy

Supplément pour tout JdR en anglais
Édité par Steve Jackson Games
155 F



Voilà un supplément qui va faire plaisir aux amateurs de *Pour la petite histoire* et autre processus du genre "la réalité enrichit la fiction" (je prends des droits d'auteur là-dessus !). Non content de publier trois suppléments *Gurps* par mois, SJ Games s'offre l'audace d'un supplément générique sur la magie - et quelle magie !
Bonewits n'est pas un auteur de jeux de rôles mais, accrochez-vous, un occultiste professionnel, enseignant les théories de magie polythéiste en université, païen convaincu comme il se doit. Bref, pour lui la magie existe - des occultistes, mages, psis et autres druides ont recours à lui de nos jours (mais avec difficulté tout de même). Le bougre y croit, défend son affaire et vous explique comment fonctionne "réellement" la magie, selon les théories occultes contemporaines. Que vous le suiviez dans sa foi est un autre problème, mais de toute manière cet ouvrage vous permettra de découvrir les théories magiques actuelles des convaincus, les "résultats" de leurs expériences, etc.
Eh si ! Après le petit guide sur le hacking (*Gurps Cyberpunk*), Steve Jackson s'offre un topo sur la Vraie Magie. Ça va faire plaisir à la C.I.A. ! Le but de l'auteur est d'aider les meneurs à rendre leur vision de la magie plus subtile dans leurs parties. Culturellement parlant, c'est ultime. Vous apprendrez pleins de trucs à injecter dans vos univers favoris : l'origine des mots "mana" ou "psioniques", les théories sur les Polstergeist, l'utilité exacte des rituels (ils ne servent qu'à mettre le mage dans un autre état de conscience), une explication rationnelle sur les "mots de commande", etc. Ludiquement parlant, c'est moins top. Des formules complexes sont censées fournir un système de magie réaliste. C'est lourd, avec des pourcentages et tout le tralala ! Une galère, même si certains tableaux permettent effectivement d'imaginer ce que doit être la Vraie Magie, rapportée à des proportions raisonnables. Mis à part ce défaut, c'est génial. Et c'est un boulet de canon dans vos idées reçues ! La prochaine fois que vous et vos joueurs invoquerez Thor en rigolant, tâchez de vous en souvenir : primo, parler de Thor comme d'un monstre imaginaire c'est insultant pour Bonewits car il y croit, lui. Vrai-

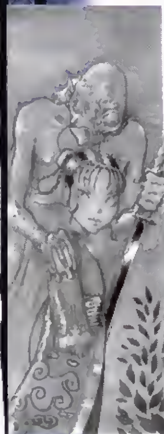
Score : 8/10



Changeling The Dreaming

Land of Eight Million Dreams

Supplément pour Changeling en anglais
Édité par White Wolf
105 F





Un vrai faux supplément

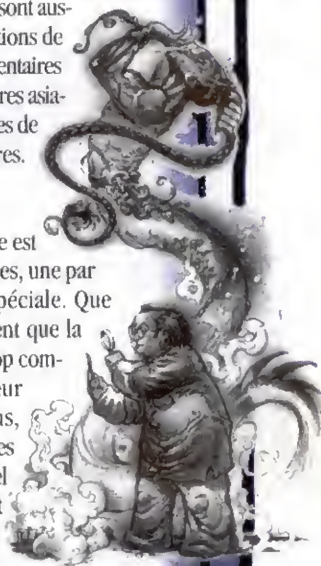
Dernier volet de l'année du Lotus, ce supplément est assez surprenant dans la mesure où il n'a pratiquement aucun rapport avec *Changeling*. Les fées de l'est (enfin, de Chine, surtout) n'en sont pas. Ce sont des dieux mineurs qui se réincarnent dans le corps de personnes en train de mourir. Leur culture, leur mentalité et leurs pouvoirs n'ont rien à voir avec ceux des Kithains.

Histoire de fée chinoise

Le background général s'intègre parfaitement à celui décrit dans *Les Vampires d'Orient* et le développe : les hsien étaient à la base chargés de veiller sur la nature et lorsque les Kuei-Jin se sont corrompus, certains ont décidé d'aider les humains, et d'autres ont voulu les en empêcher. Dans son infinie sagesse, l'Auguste Personne de Jade les a tous punis à répondre aux prières des humains tout en continuant à protéger la nature. Il y a deux échelons sociaux : les nobles, fées élémentaires qui sont chargées de s'occuper de l'organisation et de la défense de la nature, et les roturiers, hsien animaux qui répondent aux prières et accomplissent les quêtes pour les nobles. Tout ce petit monde se regroupe en cour, suivant ses affinités.

Monsieur plus

En plus du background pour nos dieux mineurs, on peut aussi trouver quelques réflexions sur les religions asiatiques (shintoïsme, taoïsme, etc.) et même une liste des différences majeures entre schémas de pensée occidental et oriental. Les relations entre les différents Shen (êtres surnaturels d'Orient) sont décrites par le menu, de même que les relations avec la société humaine. Enfin, nous sont aussi offertes les descriptions de quelques esprits élémentaires ou animaux, de vampires asiatiques et plusieurs idées de campagne et d'histoires.



Y a un truc !

Quant à la magie, elle est divisée en six branches, une par élément plus une spéciale. Que tous ceux qui trouvent que la magie de *Mage* est trop compliquée passent leur chemin. Ici non plus, pas de liste de sorts, les joueurs décrivent quel élément ils veulent affecter, comment ils veulent l'affecter, si l'effet est plutôt yin ou plutôt yang. Cela permet de décider du nombre de succès nécessaires. Bref, que du pur subjectif, où les joueurs et le MJ doivent faire preuve de créativité et de bon sens. Ce n'est pas toujours gagné !

Excellent

C'est le mot qui me vient à l'esprit quand je pense à ce supplément. Sa description de la spiritualité orientale et des esprits chinois ne pourra que combler toute personne s'intéressant au sujet et réussira néanmoins à entraîner les autres dans son univers. L'abondance de termes chinois vous incitera néanmoins à garder un doigt sur le lexique en début d'ouvrage.

Moah



Score : 8/10

Sailor Moon RPG and Resource Book



Jeux de rôles en anglais
Édité par Guardians of Order
180 F

Michaël avait beau m'expliquer que Blondel se chargerait de *Sailor Moon RPG*, il ne comprenait pas pourquoi je m'accrochais à sa jambe en hurlant : "Non, ne pars pas, je VEUX le faire !". Bah oui, quoi : j'ai un pote qui m'envoie du courrier sur un papier à lettres *Sailor Moon* (il y a des fans pour tout et n'importe quoi !). Ayant déjà visionné quelques épisodes de l'*anime*, j'ouvre donc ce chef-d'œuvre avec en tête ces questions cruciales : est-ce que c'est bien ? Le système de jeu est-il fun ? Est-ce que pour Noël ça peut faire plaisir à quelqu'un d'autre qu'à mon pote ?

Au clair de la lune...

Sailor Moon, c'est une série qui raconte les aventures d'un groupe de jeunes filles, teenagers aux pouvoirs magiques, dans Tokyo. Voici la base du background : autrefois tout était beau et la Reine Sérénité régnait sur l'Univers. Et puis, du Négaverse est sortie l'immonde méchante Reine Berryl, qui a envahi le Royaume de la Lune. Alors, la Reine Sérénité a envoyé sa sœur et ses fidèles - les Sailor Scouts - dans le futur, sur notre Terre d'aujourd'hui, où une nouvelle Reine de l'Univers doit naître. Mais bien sûr, les suppôts de Berryl ne sont pas loin...

Le jeu propose d'incarner une Sailor Scout très célèbre (Sailor Venus, Sailor Pluto...), ou pas du tout (genre la petite sœur de Sailor Moon). Les fans et meneurs y trouveront tout le nécessaire : des résumés des épisodes, une *timeline* générale, le détail du background, les stats des héroïnes, les monstres méchants, les objets magiques, les voyages dans le temps, le pays des rêves, et même deux aventures... Et bien sûr les dessins sont issus de la série TV.

Le système est simpliste à souhait : trois caractéristiques de 2 à 12, et des compétences. On jette 2d6 et il faut faire en dessous. Seules les règles de dommages sont bien vues, mais pas si cinématiques que cela.

Moi, je préfère Ranma 1/2

Pour les non-fans, sachez que l'intro est bien faite, explique que les *anime* sur les "filles magiques" sont un classique japonais, et que le premier du genre (en noir et blanc) date des années 60. Bon, ensuite l'auteur ajoute que ces dessins animés sont truffés de symboles (vêtements, fleurs...), de références bibliques qu'on ne voit pas toujours... *Sailor Moon* et James Joyce, même combat ? Je ne suis pas convaincu, mais un supplément exégétique me fera sans doute changer d'avis.

Pour les fans c'est du tout bon. Voilà un excellent boulot, qui leur permettra de retrouver tous leurs amis : Sailor Venus et les deux chats, Luna et Artemis... Pour les autres, mieux vaut passer votre chemin. Franchement.

Score : 7/10 (pour les fans seulement)

7.7

ment. Et puis si Thor se pointe, vous aurez l'air cons parce qu'il n'aime peut-être pas les petits plaisantins.
Bref, ce truc m'a fait "kiffer à donf de sa race", comme dirait Michaël (si, si, il parle comme ça.). Si vous voulez découvrir l'occultisme en douceur, ou apporter une touche un peu pro à la magie dans vos jeux, n'hésitez pas.

7.7

Codex Blood Angels

Livret d'armée pour Warhammer 40000 en français
Édité par Games Workshop
50 F

L'Impérium est menacé de toute part. Avant l'arrivée de l'imposante Garde Impériale, le seul rempart de l'humanité face aux pires menaces extraterrestres et chaotiques repose sur des guerriers d'élite : les Space Marines. Regroupés en mille chapitres de mille combattants, ils luttent sans relâche pour la gloire de l'Empereur aux quatre coins de l'univers. Les plus sauvages d'entre eux sont sans nul doute les Blood Angels. Leur armure rouge sang glace de terreur les ennemis les plus téméraires. Chacune de leur bataille est un carnage sans nom et ils préfèrent mourir que de reculer. Alors qu'ils n'étaient que des Space Marines peints en rouge lors des précédentes éditions de 40K, les Blood Angels nouvelle version se veulent être une armée originale. Leurs personnages spéciaux ne sont plus la seule chose qui les distingue d'un autre chapitre. Ils possèdent désormais des règles spéciales, la "Rage noire" et la "Compagnie de la Mort". On trouve aussi un peu de matos spécial. Malheureusement, les différences sont par trop légères pour faire vraiment la différence avec d'autres Marines. On retrouve aussi les héros de l'ordre, Dante et Mephiston en tête, qui ont, comme les autres personnages spéciaux de toutes les armées, perdu en puissance (ce qui n'est sans doute pas un mal). On ne peut que s'extasier devant la richesse et la qualité de ce livret en couleurs. Tous les détails ont été soignés pour rendre sa lecture pratique et agréable. Les nouvelles d'ambiance sont bien dans "l'esprit 40K". Les amateurs apprécieront.

Score : 7/10 (ça mérite plus mais c'est vraiment trop cher)

Timbre Poste

Vampire Storytellers Screen

Supplément pour Vampire III en anglais
Édité par White Wolf
120 F

Un bien beau produit absolument pas indispensable. Un joli écran tout en couleur qui reprend les illustrations du livre de règles en les regroupant en un tout homogène. Honnêtement, je n'aime pas du tout acheter deux fois la même chose, même quand c'est beau ce qui est le cas ici. De plus, le logo WW, celui du jeu, et enfin la très utile mention Storytellers Screen viennent habiller cet écran déjà assez chargé. Ils ont raison de nous dire ce que c'est, des fois qu'on croirait que c'est une paire de tong ou une bouée canard. Il ne manquerait plus qu'on se noie à cause d'eux. L'intérieur est pratique et reprend quelques-unes des tables du jeu. C'est bien sans plus. Le Storytellers Compagnon est



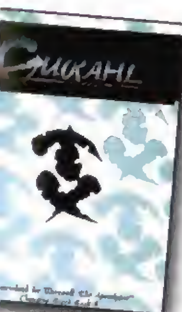
quant à lui une réédition partielle d'informations qui existaient dans les Player's Handbook des deux éditions précédentes. Mais la troisième a repris dans la base une partie des info. Une partie du reliquat, c'est-à-dire pas tant que ça, apparaît ici. On y retrouve en particulier les trois bloodlines mineures que sont les Daughter of Cacophony, les Salubri et les Samedi. La suite décrit leurs dons particuliers que sont les disciplines Melpominé, Obeah et Thanatosis. Ces pouvoirs ont été légèrement modifiés vers le plus utile/jouable/puissant... Si ça vous fait kiffer. Bien entendu, tout ça vous est décrit dans le plus grand détail mais se veut complètement facultatif. Pour finir, on note le retour des compétences secondaires comme "Chasse", "Pêche" ou "Traditions", que vous auriez pu trouver vous-mêmes. Sans oublier les 22 pages "équipement" qui ne traitent que d'armement. Très savoureux, un petit paragraphe "pourquoi il ne faut pas donner des tanks à vos joueurs" : c'est pas dans l'esprit *gothic punk*...

Score : 6/10

Timbre Poste

Gurahl

Supplément pour Werewolf : the Apocalypse en anglais
Édité par White Wolf
149 F



Comme dit mon meilleur ami : "*Werewolf*, c'est quand même bien de la merde !". Sans être aussi catégorique, ni partager cet avis peut-être un peu trop tranché, il faut reconnaître que "l'autre jeu" de White Wolf n'a pas la grâce de *Vampire*. Je sais que vous pensez qu'il y a cinq jeux. Mais je ne conçois pas sérieusement que *Mage*, *Wraith* et *Changeling* soient vraiment dans le même Monde des Ténèbres ; si c'est le cas, ils sont trop éloignés pour pouvoir se croiser sans contradictions. Mais ce n'est pas le débat et vous préféreriez que je vous raconte une histoire d'ours qui puent. Alors, tous à vos pinces à linge, allons-y. Gurahl est le terme générique qui désigne tous les ours-garous de la Terre. Ce supplément vous conte leur histoire et vous propose de rajouter un peu de miel dans vos parties où les loups pullulent. Cette race de garous, sage et réfléchie, nous livre sa "version" de l'histoire. Il apparaît que sa participation active mais discrète a été déterminante pour la survie de Gaïa pendant la Guerre de Rage et d'autres conflits de cette importance. Malheureusement, les Gurahl ont fait retraite depuis bien des décennies. Leur présence est de plus en plus rare. On peut même dire qu'ils sont en voie d'extinction, ce qui est l'un des enjeux majeurs de ce supplément. Vivant en solitaire, à de rares exceptions, leur mode de vie est bien décrit. Il en reste à peu près deux cents qui se répartissent en quatre tribus. On a aussi droit à leur code de l'ours et à la "philosophie gurahl", le tout étant un mélange de bons principes bien niais et du manuel des castors juniors... Une bonne dose de nouveaux Gift et Fetish vient saupoudrer le tout, histoire de faire passer la pilule à tous ceux qui ne retiennent que le côté bien bourrin. Pas terrible.

Score : 4/10

Timbre Poste

Libellus Sanguinis 2

Supplément pour Vampire : The Dark Ages en anglais
Édité par White Wolf
129 F

Vampire The Dark Ages



Deuxième volet de la série, ce livre reprend le concept bien connu des clanbooks. Alors que le premier volet présentait les Lasombra, les Tzimisce et les Ventrue, c'est maintenant au tour des Toreador, Tremere et Brujah d'être exposés à la face du monde. Huit cents ans avant notre époque, ces familles ne sont pas comparables à ce qu'elles paraissent être aujourd'hui. Ce livre est divisé en trois chapitres complètement indépendants qui traitent chacun exclusivement de l'un des clans.

Les Artisans

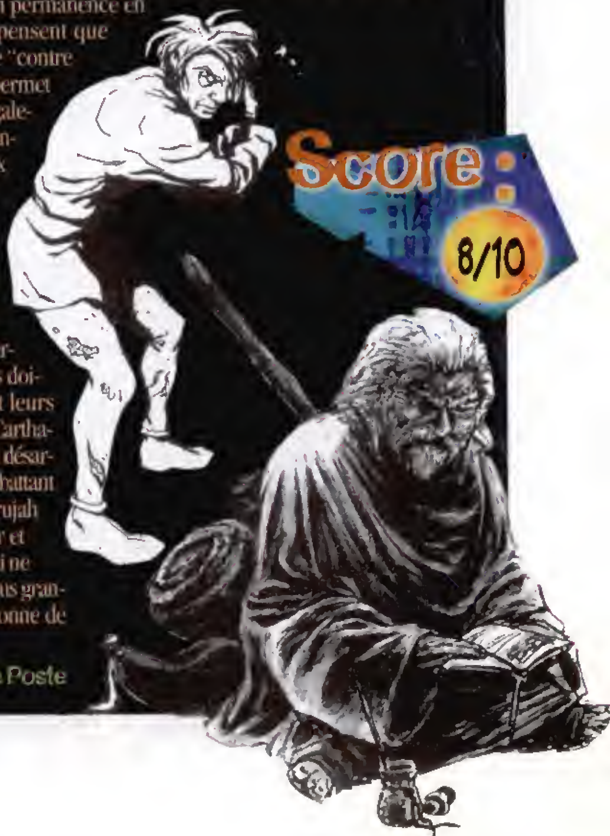
La place du clan de la rose au Moyen Âge est toujours importante. Ce clan reste structuré, et son interaction avec le monde des mortels est particulièrement importante. Ce livre aborde en particulier la question de la place de l'Art et des arts en ces temps troublés. L'art est ici le plus souvent le support de la connaissance. Et qui sait a souvent le pouvoir ! L'omnipotence culturelle de l'Église pousse en particulier de nombreux Toreador en son sein. Ils peuvent alors, depuis cette place de choix, entrer dans les luttes politiques de l'époque. Cela leur fournit aussi un réseau d'influence et de communication sans égal. Mais la lutte pour le contrôle de l'Église est forte et d'autres clans, tels les Ventrue, Lasombra et autres Malkavian, sont aussi sur les rangs. Une approche intéressante et riche.

Les Usurpateurs

Les Tremere sont au début de leur histoire. Leur place est encore très instable. Les autres clans les considèrent au mieux avec méfiance. La survie n'est pas loin d'être leur seule *raison d'être*, en français dans le texte. Leur existence sans cesse menacée est un curieux mélange de recherche philosophique sur le but même de la connaissance, la réalité de la magie et d'un autre côté la lutte frénétique pour le pouvoir. Contrairement à la majorité des autres vampires, les Tremere vivent en permanence en communauté. Ils sont de ceux qui pensent que l'union fait la force. C'est cette attitude "contre nature" pour des vampires qui leur permet non simplement de survivre, mais également de croître chaque nuit en puissance. Ils égrainent même des Chantry aux quatre coins de l'Europe...

Les Zealots

Ce chapitre est particulièrement émouvant. La chute lente mais inexorable des Brujah est décrite avec talent et laisse dans la bouche un parfum d'amertume et de tristesse proche de ce qu'ils doivent ressentir. Leurs idéaux déçus et leurs échecs successifs en Grèce comme à Carthage plongent ce clan dans le plus profond désarroi. Participant à toutes les luttes, combattant sur tous les champs de bataille, les Brujah ont toujours plus à perdre qu'à gagner et la victoire n'est pour eux qu'un répit qui ne fait que préfigurer une défaite encore plus grande. Une vision bien sombre qui leur donne de la grandeur...



Score : 8/10

Timbre Poste

Azteca

Jeu de plateau pour 3 à 4 joueurs en français - Édité par Tilsit - 300 F

Azteca est le second jeu de Tilsit sorti juste avant Noël avec *Vox Populi*. Comme son nom le laisse aisément supposer, chaque joueur va incarner un roi de la vallée de Mexico. Ici, il ne faudra ni être le plus fort, ni le plus riche pour gagner, mais celui qui a offert le plus de sacrifices humains au dieu serpent à plumes le bien nommé : Quetzalcoatl.

Le matériel dans la boîte est superbement illustré et superbement bordélique. Si les joueurs d'*Advanced Squad Leader* n'y voient que du pipi de chat toltèque, les novices risquent d'être vite effrayés par la profusion des pions.

On aurait peut-être pu gagner en simplicité avec des impressions recto verso. L'achat d'un casier de rangement s'avère indispensable sous peine d'une partie de triage de lentilles avant chaque début de partie. Pour se faire pardonner, l'éditeur nous refait le coup des boîtes à enchère en utilisant le plastique thermo-formé de la boîte.

Vraiment Tepaneque !

La lecture des règles est un peu laborieuse. Non pas que celles-ci soient trop compliquées, mais il y en a beaucoup avec trop peu d'exemples. Là encore, je conseille aux futurs propriétaires de ce jeu de les lire à tête reposée avant de les expliquer aux autres joueurs (surtout comme certains testeurs, dont je tairai le nom, qui ne tiennent pas plus de trois minutes à écouter une explication).

L'idéal pour ce genre de jeu, c'est de faire une première partie avec quelqu'un qui connaît les règles.

Une fois passé ce cap de l'apprentissage, on peut découvrir un jeu très agréable à jouer, équilibré et très "pan dans ta gueule". Même si l'auteur vous explique que ce n'est pas forcément l'intérêt du jeu, c'est toujours agréable de foutre une bonne raclée à ses partenaires.

Les Pochtecas des Chichimèques vont à Azcapotzalco. Je répète...

Aux cours des huit phases de jeu, chacun aura de multiples possibilités pour étendre son royaume, gagner des points de sacrifice et des tributs. Un système de vote semi-secret permettra de surveiller l'avancement des dieux rivaux. Si Quetzalcoatl monte la pyramide de Marie-Ange Nardy, le gagnant est celui qui lui a sacrifié le plus de péquins, si c'est l'autre dieu (un jaloux du nom de Tezcatlipoca) qui descend avant : tous les joueurs ont perdu, le monde est détruit. Ça vous apprendra à jouer correctement. Au bout de trois heures de jeu ; c'est dur...

Il faudra sûrement plusieurs parties avant de tirer la substantifique moelle de ce jeu. En effet, si un joueur particulièrement chanceux caracole devant les autres, il va se retrouver avec des ennemis faibles mais capables de pourrir la partie s'ils savent qu'ils ne peuvent plus gagner. C'est un bon principe d'équilibre.

Tu savais que Tlacatecuhtli était la femme de Tlaloc ?

Azteca aurait peut-être gagné en simplicité avec quelques coupes claires sur certaines phases de jeu. Tilsit aura préféré garder une plus grande richesse dans les choix des joueurs. A ce sujet, la phase du marché aux esclaves est particulièrement réjouissante. Elle est donc à réserver à des joueurs un peu expérimentés (niveau *Dune*) et si l'on regrette parfois la trop grande place laissée au hasard, celui-ci renforce les rebondissements et l'on ne s'ennuie jamais.

Conseils du Docteur Mops : attention ! certains des dés rouges ont des faces qui manquent. Avant de commencer une partie, vérifiez si les dés de même couleur possèdent le même nombre de faces imprimées.

Docteur Mops

Score : 6/10

Le magot de pépé

Jeu de cartes pas à collectionner en français
Édité par Ludotech
119 F

Pépé est plein aux as et n'en a plus pour longtemps. Ses fils et filles, les joueurs (2 à 6), sont prêts à tout pour s'attirer ses faveurs et hériter de son énorme magot. Tous les coups sont permis : lèche-bottes, cadeaux en tout genre, sorties en boîte avec le vieux et, évidemment, torpillage en bonne et due forme de ses frères et sœurs adorés.

Derrière ce thème - bien entendu à prendre au second degré - se cache un jeu très distrayant, permettant beaucoup plus de combinaisons qu'on ne pourrait le croire au premier abord. Les règles de base se lisent en trois minutes, mais il faudra réellement jouer pour bien comprendre l'utilisation et l'intérêt de chacune des cartes. J'ai bien apprécié, à ce sujet, la description claire et sans ambiguïté des effets de toutes les cartes, qui figure en annexe des règles. Si un joueur se pose des questions sur une carte particulière, il lui suffit de consulter le petit dépliant en cours de partie pour connaître ses effets exacts.

Après avoir joué une fois avec les règles de base, on peut sans problème passer aux règles avancées, qui allongeront très légèrement la durée de la partie, sans toutefois lui faire dépasser la demi-heure. Un petit reproche, malgré tout : pour un jeu qui mise autant sur l'humour, j'aurais préféré une plus grande diversité de cartes et de dessins. Il devient un peu saoulant, par exemple, d'offrir quatre fois dans la même partie un modèle réduit d'avion. On aurait aimé voir pépé dans d'autres situations cocasses. Ce petit défaut ne m'empêche pas de vous recommander chaudement le *Magot de pépé*, qui, à mon avis, a parfaitement sa place dans votre collection de ces bons petits jeux de cartes, simples, humoristiques et conviviaux.

Léonidas Vesperini

Score : 7/10

Revelations of the Dark Mother

Supplément pour Vampire en anglais
Édité par White Wolf
80 F

Ce petit bouquin, format *Book of Nod*, n'est pas un sourcebook. Ici, pas de nouveaux pouvoirs, ni de description de la "réalité" du Monde des Ténèbres. Vous découvrirez tout au plus des mythes et des légendes capables de vous inspirer pour vos futures parties. Graphique, poétique et inspiré, ce petit supplément aborde le second mythe fondateur de l'existence des vampires. Caïn ne serait qu'une fable, la véritable mère des damnés serait en fait Lilith, la Reine Sombre. À moins qu'il n'existe différentes origines au vampirisme ou

Guide to the Sabbat — Guide to the Camarilla

Supplément Vampire
3e Édition
en anglais
Édité par White Wolf
150 F chacun

Ultime !

Aussi loin que je me souvienne, j'ai toujours été déçu par les *Vampire Players Guide*. Non pas que je sois du genre sectaire, mais expliquez-moi quel intérêt il y a à encourager la création de personnages bourrins dans un jeu d'ambiance tel que *Vampire* ? White Wolf n'ayant jamais rien fait pour changer quoi que ce soit à ce sujet, je nourrissais quelques doutes vis-à-vis de la 3e édition et attendais de pied ferme les fameux guides Camarilla et Sabbat pour en faire un autodafé. Maintenant que je les ai entre les mains, je n'ai plus qu'à me ranger à l'évidence : j'avais tort !







Évoqué dans la première édition de *Vampire*, le Sabbat n'a réellement pris son essor qu'avec la sortie du *Players Guide to the Sabbat* et du fameux *Dirty Secrets of the Black Hand*. Sept ans après, White Wolf se décide finalement à revoir sa copie, histoire de rester cohérent avec la troisième édition. Le résultat est un sans-faute. Le *Guide to the Sabbat* suit le même plan que son homologue de la Camarilla. On retrouve, entre autres choses, un système de création de personnages et de cités, ainsi que de nombreux conseils pour bâtir une chronique spécifique au Sabbat. Le manuel reprend certes une grande partie des informations du *Players* et du *Storytellers Handbook to the Sabbat* (histoire, hiérarchie, factions, coutumes, rituels, voies d'illumination, etc.), mais il opère aussi de nombreux changements, notamment au niveau du background.

Pour ceux qui auraient la mémoire courte, rappelons que l'ensemble des Tremere antitribu ont disparu (une sombre histoire de rituel raté...). Pour les autres, sachez qu'un groupe de Salubri a récemment rejoint le Sabbat, suivi de peu par des nécromants répondant au doux nom de Harbingers of Skull. La vengeance est le point commun entre ces deux lignées vampiriques. Les Salubri antitribu sont décidés à faire payer la mort de leur Sire à la Camarilla. Les Harbingers, quant à eux, en ont après les Giovanni (pas très crédible comme couverture, messieurs les Cappadociens...). En Europe, les choses bougent un peu. L'archevêque de Milan a récemment passé l'arme à gauche pour rejoindre... la Camarilla ! Dans un autre registre, on apprend que les Malkavian antitribu sont responsable de la contamination des Malkavian et que le départ des Gangrel de la Camarilla aurait quelque chose à voir avec des "horreurs endormies". Certains Gangrel avouent même que leurs homologues du Sabbat avaient raison depuis le début (un Antédiluvien serait-il en train de se réveiller ?).

La lecture de ce manuel est une véritable délectation. C'est à la fois beau, copieux et exhaustif. Que demander de plus ? Rien, si ce n'est pourquoi White Wolf a complètement zappé les secrets révélés dans *Dirty Secrets of the Black Hand* ?

Malgré ces rares imperfections, je ne peux que saluer l'effort. Incontestablement, le *Guide to the Camarilla* et le *Guide to the Sabbat* sont les deux meilleurs ouvrages de référence jamais écrits pour *Vampire*. Dommage qu'ils arrivent si tard...

Un peu plus épais que le *Vampire Players Guide Second Edition*, le *Guide to the Camarilla* n'a rien à voir avec son prédécesseur. On y trouve certes un chapitre réservé à la création de personnages, les niveaux avancés des disciplines vampiriques et de nouveaux Merits & Flaws, mais ceci n'est que poudre aux yeux. L'objectif réel de ce supplément est de réunir en un seul recueil tout ce qu'il est nécessaire de savoir pour faire "vivre" la Camarilla dans une chronique.

Pour ce faire, le *Guide to the Camarilla* décortique tour à tour la hiérarchie, les règles et les coutumes de la Famille. Du Cercle Intérieur aux Princes, de la Liste Rouge à la Lextalionis, de l'Étreinte à la Destruction, en passant par les Traditions, les Conclaves et le système des faveurs, l'ouvrage nous donne une vision d'ensemble des rouages de la maison. Il facilite au passage le travail du conteur en lui expliquant comment écrire une chronique, comment créer sa propre cité et comment interpréter les principales puissances en présence (anarchs, anciens, l'Inconnu, etc.).

Le background, quant à lui, n'est pas en reste. Si vous avez suivi les épisodes précédents, vous savez déjà que les Gangrel ont quitté la Camarilla, que les signes annonciateurs de la Géhenne se multiplient (réveil des Nicktuku, prince caitiff, vampires 15e génération, etc.) et que la Camarilla accumule les défaites contre le Sabbat et les vampires d'Orient aux États-Unis. Cela dit, saviez-vous que des Setite, des Lasombra antitribu et même de très rares Tzimisce antitribu avaient rejoint la Camarilla ? Que les Tremere commençaient à représenter une menace pour l'autorité des Ventrue ? Que les Nosferatu savent pourquoi les Gangrel sont partis mais qu'ils préfèrent se taire ?

La place me manque pour vous dire tout le bien que je pense de ce *Guide to the Camarilla*. Cet ouvrage est à la fois beau, bien écrit et très bien documenté. Il a en plus le mérite de rassembler sous une seule et même couverture des informations jadis disséminées dans une bonne dizaine de suppléments. Pincez-moi, je rêve...



Score : 8/10

Michaël Croitoriu

Thain

Supplément pour Demonworld en français
Édité par Asmodée Éditions
109 F

Je suis le roi du monde !

Les barbares de Thain déboulent dans l'univers de *Demonworld* et dire qu'ils ne sont pas contents est un doux euphémisme. En effet, ces "sauvages" qui vivent dans un archipel d'îles à l'ouest de l'Empire sont si imbus d'eux-mêmes qu'ils pensent être les futurs maîtres du monde et que leur puissance militaire suffira à les mener à la victoire. Évidemment, ils n'ont pas trouvé ça tout seuls et c'est encore une fois le demi-elfe maudit qui est venu mettre son grain de sel dans leur civilisation, certes particulièrement violente, mais pas obligatoirement expansionniste. Résultat, les chamans des tribus sont petit à petit supplantés par le culte de Dorga qui flatte les barbares là où ils sont les plus sensibles ("Vous êtes les plus forts, le monde vous appartient", etc.) et les flottes thaïnites partent vers le continent pour porter mort et destruction chez leurs ennemis. Et autant dire tout de suite que, côté destruction, il y a du monde. Jugez plutôt :

Ne me kill pas...

Les troupes de base de Thain ont presque toutes les mêmes caractéristiques : armement puissant, armure nulle ou presque et deuxième facteur de moral très bas (en un mot, ils ont de grandes chances de rater leurs tests d'obéissance et de devenir impétueux). Chez les Thaïnites, l'impétuosité est accompagnée d'un bonus de puissance de +1 au corps à corps, en plus du +2 à l'initiative. Alors pourquoi s'en priver ? Quand je dis identiques, disons que lesdites troupes sont relativement communes, un peu comme les troupes de base de l'Empire. Mais là où c'est fort, c'est que les chamans qui accompagnent les armées peuvent, avant la partie, stimuler l'animal qui sommeille en chaque guerrier Thain. Ainsi, ils peuvent donner des "aspects" d'animaux aux guerriers. Un archer pourra ainsi bénéficier de la précision de l'aigle, un tirailleur pourra posséder la discrétion du lion des montagnes tandis qu'un gros bourrin pourra charger, tête baissée, comme le premier sanglier venu. Bien entendu, les animaux dont sont tirés les aspects sont tous féroces. Point de saut du lièvre, de chant du rossignol ou de protection de la tortue donc. Tout cela est riche (si on combine quatre ou cinq troupes de base avec une bonne vingtaine d'aspects, cela permet des combinaisons intéressantes). Mais ce qui est vraiment sympa, c'est que l'on peut ainsi changer totalement la configuration de son armée (protection, force d'attaque, discrétion, attaque à distance, etc.) sans changer de figurines.

Sous les sabots, la plage

Mais les troupes d'élite ne sont pas en reste. On en trouve de deux sortes. Les premières, pas très originales, sont des guerriers vétérans livrés "complets" avec les aspects qui vont bien. Ça évite de faire le calcul en plein milieu de partie mais n'apporte pas trop de possibilité supplémentaire. Les secondes sont une sorte de croisement entre un sanglier et un taureau, mais d'une taille qui ferait même peur à Godzilla. Ces animaux géants existent en plusieurs tailles (de un par socle normal à un seul sur un socle de quatre cases), mais s'utilisent pratiquement toujours de la même façon : je te fonce sur la tronche, je te marche dessus et je t'encorne si tu es encore vivant. Les plus gros sont dotés d'une plate-forme qui peut abriter baliste ou archers. Rien que du bon...

Thain est un supplément original pour *Demonworld* (on est définitivement sorti des poncifs habituels de l'heroic fantasy) qui permet enfin de jouer des barbares décents dans un jeu de combat avec figurines.

Wallace

Score : 8/10

que les vampires ne soient qu'une dégénérescence de la descendance de Lilith... Lilith n'est pas seule. Elle est révérée par des individus à part, qui se nomment eux-mêmes les Bahari et suivent sa voie. Elles apparaissent, car ce sont toutes des femmes, à divers moments de l'histoire pour livrer le message de leur Sombre Mère. Elles suivent un cycle initiatique fait de renoncement et de renaissance et peuvent être vampires ou mortelles. Elles portent en elles les secrets du passé de leur maîtresse. Leur vie est une quête de douleur et d'illumination. Ne serait-ce pas le cas pour tous les vampires ? À travers trois chapitres, superbement illustrés par Rebecca Guay, Lilith nous livre par des poèmes, des dessins ou des contes sa vision du monde, de la vie et de Dieu. Elle a successivement connu l'espoir, la renaissance et le chagrin. Telle est son énigme. Si vous aimez les énigmes, les visions alternées du jeu et du monde et la remise en cause de tous les mythes fondateurs, vous allez adorer. Mais rien n'est pré-mâché. Le charme est dans la découverte et les multiples interprétations de tout ce qui est dévoilé ici. En marge du jeu, ce type de suppléments lui donne une dimension supplémentaire.

Score : 7/10

Timbre Poste

Tombeurs

Jeu de cartes en français
Édité par Lézéditions du Yéti
119 F



Tombeurs est un jeu de cartes "pas à collectionner", format tarot, dont le thème est plutôt sympathique. Il s'agit, à la suite d'une drague intensive, de parvenir à "tomber" l'un des personnages incarnés par les différents joueurs (de 3 à 8). Le premier "tombeur" du groupe est le vainqueur. Les règles ne sont guère complexes et s'assimilent dès la première partie. Chaque joueur commence par choisir un personnage, puis pioche au hasard trois traits de personnalité qu'il conserve à l'abri des regards. Ces traits se rattachent à l'une des catégories suivantes : aventurier, casanier, fêtard, intello, romantique ou sportif. Le but du jeu va être de deviner la personnalité secrète de l'individu qu'on drague, en utilisant plusieurs artifices. Les cadeaux, pour commencer, qui, évidemment, sont ciblés : un canif de survie séduira un personnage aventurier, tandis qu'un recueil de poèmes plaira davantage à un romantique. La frime constitue un autre moyen efficace de subjuguer l'âme sœur. Là encore, ce qui marche pour les uns ne fonctionne pas forcément pour les autres, et il n'est pas rare de se prendre des gadins monumentaux : la sportive se fout de savoir qu'une des rues les plus romantiques de Paris porte le nom de son dragueur. Pour se protéger personnellement de tous ces Casanova en herbe, rien ne vaut une bonne carte Lapin, posée après une invitation. Et, pour ridiculiser les techniques de drague des autres joueurs, les cartes Gaffe seront du plus bel effet. On le voit, l'humour est là, même si ses effets s'étioleront inévitablement à chaque nouvelle partie. En résumé, *Tombeurs* fonctionne bien et pourra même amuser des amis traditionnellement moins portés que vous sur le jeu.

Score : 6/10

Léonidas Vesperini

Wolves of the sea

Supplément pour Vampire : the Dark Ages en anglais
Édité par White Wolf
129 F



Et c'est parti pour une petite "croisière s'amuse" dans les fjords de Scandinavie. Sauf que le barman n'est pas noir et qu'il boit les cocktails dans les crânes de ses victimes. Découvrez la richesse de la civilisation viking dont l'âge d'or, qui va de 850 à 1050, est fait de pillages, de guerre, de malheur et de sang. Ce supplément riche, complet donne tous les détails pour jouer les velus habitants de ces contrées inhospitalières. Sur cinquante pages, vous saurez tout de leur histoire, de leurs mœurs et de leur culture. Dans une société où le meurtre a sa place et où la quête de la puissance personnelle est très appréciée, les vampires n'ont aucun mal à se faire accepter. Ils font partie des légendes nordiques au même titre que les dieux avec lesquels on les confond parfois. Les âges anciens furent sombres dans les territoires scandinaves plus qu'ailleurs même. De quoi mener votre chronique en drakkar pendant de longues heures de jeu, si vous n'avez pas peur de faire affronter à vos joueurs les rigueurs de la mer et de l'hiver. L'époque décrite semble même particulièrement attirante car elle est faite de luttes et de conflits aujourd'hui oubliés, mais qui furent à l'époque particulièrement violents et passionnés. À tel point qu'on en vient parfois à se demander si, dans les ténèbres, des forces obscures n'ont pas œuvré pour en effacer toute trace de nos mémoires. À vous de les faire renaître dans un jeu où la mort n'est pas une fin en soi. Si vous êtes fan des casques à cornes et des haches de bataille, ou si vous avez dans le cœur l'antique code d'honneur des guerriers du nord qui festoient aujourd'hui pour l'éternité au Walhalla, ce supplément ne vous décevra pas. Il n'a cependant rien d'indispensable : considérez-le comme un luxe.

Score : 7/10

Timbre Poste

The Tomb of Iuchiban

Campagne pour L5R en anglais
Édité par AEG
200 F

Donjons, catacombes et pièges au pays du soleil levant



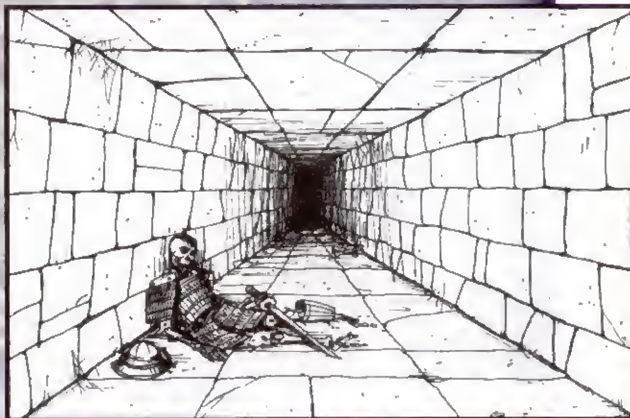
C'est avec une terrible appréhension que j'ouvrais cette boîte. Et d'emblée le ton est donné : ainsi l'auteur dédica-ce-t-il son travail à Gary "Tomb of Horrors" Gygax et à Lawrence "White Plume Mountain" Schick. Les vétérans auront su reconnaître deux grands classiques des scénarios de type "dungeon crawl" (littéralement, ramper dans un donjon).

Dotée d'une intrigue solide et intéressante, cette campagne est articulée en quatre chapitres. Les trois premiers décrivent une enquête, et une course poursuite, classique mais des plus efficaces. Le quatrième décrit la tombe oubliée de Iuchiban. Et je ne peux m'empêcher de penser que c'est fort regrettable. Avoir choisi ce lieu empli de mystère dans l'esprit des joueurs, et le réduire à un simple "donj", je pense que c'est bête à pleurer. Au lieu d'utiliser la formidable trame historique toujours inexploitée du jeu de cartes, nous servir un tel scénario c'est un peu se foutre de la gueule du monde.

Il y a quelque chose de pourri au royaume du sushi

Non pas que le scénario en lui-même soit mauvais, loin de là d'ailleurs. Les trois premières parties sont des plus excellentes, et émaillées de scènes qui marqueront la vie de vos personnages... Mais après cela il y a la Tombe. Et là, on a beau faire, tenter de mettre quelques petites armures de samurai de-ci de-là, cela reste un bon gros donjon. Ainsi, on y trouve des morts vivants, des pièges, des prisonniers... Enfin malgré tout je suis un peu dur, car c'est finalement un donjon plutôt bien fait qui nous est livré, mais bon...

Pour ce qui est du reste par contre, il n'y a rien à redire. Le matériel est abondant, de qualité, et il saura satisfaire tout le monde. Ainsi, vos vaillants joueurs (s'ils sont anglophones) auront accès au journal intime du chasseur de sorcières, Kuni Visten. Il dévoilera de nombreuses informations intéressantes concernant l'histoire de Iuchiban. Les meneurs auront, eux, accès à un gros chapitre qui leur dévoilera dans le détail l'organisation des "bloodspeakers" (adeptes du sang), ainsi que la véritable origine de Iuchiban.



En définitive *The Tomb of Iuchiban* est une campagne vraiment sympathique, vous y trouverez tout ce qu'il faut pour veiller de longues nuits durant. Quant à la quatrième partie, le tombeau... eh bien chacun fera selon son humeur.

Bayushi Geoffrey



Tales of Magick : Dark Adventure

Supplément pour Mage Second Edition en anglais
Édité par White Wolf
95 F

- Bon, les gars, expliquez-moi pourquoi *Mage* ne se vend pas ? Parce qu'il est trop compliqué ? OK Joe. Parce que la guerre de l'Ascension ça intéresse personne ? OK Jack. Parce qu'il y a pas assez d'action ? OK William. Et toi Averell ? Pas d'avis ? Bon. Alors c'est Rantanplan qui va nous trouver une solution. Il faut de l'action. Il faut des aventures épiques. Il faut que ce soit Dââââârk. OK ?

- Wouaf !

- Bien Rantanplan. Alors il faut que tu leur expliques comment construire une aventure pour *Mage*, qu'elle soit pleine d'action et qu'elle soit Dââââârk. Je me répète ? Mais c'est normal, pas besoin qu'il y ait autre chose dans ce supplément. Tu sais, on s'adresse à des joueurs moyens et américains de surcroît, alors... Pareil pour les illustrations.

The Way of the Phoenix

The Way of the Clans: Book Sev...

Supplément pour L5R en anglais
Édité par AEG
99 F

On prend les mêmes et on recommence

Après un an de parution, voici enfin le dernier supplément consacré aux clans majeurs de l'Empire de Rokugan. Fidèle à leur précédente parution, *The Way of the Phoenix* est construit exactement de la même manière : une nouvelle d'introduction, l'histoire du clan, la description des familles principales, les règles spécifiques, la description des grandes personnalités du clan et des archétypes de personnages.

Je l'avoue, c'est peu intéressé que j'ai ouvert ce supplément. Pour moi, les shugenja n'ont pas le panache des samurai, alors vous imaginez un peu mon attitude vis-à-vis de ce clan.

Originalité et longueur

Très vite, cependant, les auteurs ont su éveiller mon intérêt : en effet, le clan du Phénix est un clan à part, puisqu'il fut à l'origine formé par des humains, la famille Isawa. Shiba lui-même vint s'agenouiller devant eux afin d'obtenir leur aide pour contrer Fu Leng. Inutile de dire que cette particularité historique, ainsi que les nombreuses querelles qui opposent les trois principales familles du clan (Shiba, Isawa, Asako), permettent pas mal de remplissage.

Remplissage dis-je, car une première lecture de cet ouvrage me laissa un mauvais arrière-goût. L'impression de ne pas obtenir de véritables informations utiles, le sentiment de me trouver face à un texte bien écrit mais manquant singulièrement de densité. Ainsi, le chapitre concernant le tao de Shinsei me semble des plus plats. Pas plus une description d'une philosophie orientale qu'un texte technique permettant de jouer des moines, cette partie est agréable à lire mais n'apporte que peu de choses à un meneur avide d'informations.

Contrecoup

Mais une seconde lecture, peut-être plus attentive, me fit découvrir certains joyaux dissimulés au sein de cet ouvrage. En ce qui concerne les familles Isawa et Shiba, rien de bien notable, les uns sont les plus puissants shugenja de Rokugan, les autres forment un corps de garde du corps d'élite... Bof. Mais, contre toute attente, c'est lorsque vient le tour de la famille Asako que ce supplément se met à resplendir. C'est alors que ce supplément devient réellement la dernière pierre de l'édifice entamé par les ouvrages précédents.

En effet, chacun d'entre eux décrivait une notion fondamentale du bushido : la loyauté, l'honneur, le courage, la perfection... *The Way of the Phoenix* vous décrira la chose la plus fondamentale : la voie de l'illumination. Alors même si vous n'êtes pas intéressé par ce clan, n'hésitez pas un instant : venez découvrir le plus secret des enseignements de Shinsei.

Bayushi Geoffrey

Score : 7/10

Je veux dire, on n'a pas besoin de faire aussi beau que les derniers Traditions Book. On leur a prouvé qu'on pouvait sortir de magnifiques produits mais ils ne les achètent pas. Alors on va faire moche mais vide. Tu me remplis ce truc de bons conseils style : il faut que ça bouge sinon c'est immobile. Ou alors : il faut de la magie, sinon ce n'est plus *Mage*. Et l'univers ? On s'en tape, sauf si c'est pour cogner sur la tête des méchants. Ensuite, tu gagnes de la place comme d'habitude avec des PNJ sans intérêt. Mais non, c'est pas grave, puisque je te dis qu'ils ne peuvent pas imaginer un flic des rues, un drogué ou un cadre véreux sans qu'on leur dise. Et puis pendant qu'on y est, tu glisses des références à tous nos autres produits pour qu'ils les achètent. Si ça marche bien, on en sortira un autre pour concevoir des scénarios d'ambiance. Bêtes à bouffer du foin comme ils sont, ils l'achèteront. Et il manque quoi ? Le prix ? Bien Rantanplan, t'as compris le truc, toi au moins...

La Hyène haineuse

Score : 7/10 Et encore

The Orphans Survival Guide

Supplément pour Mage
Second Edition en anglais
Édité par White Wolf
95 F

En ce moment, quand je termine la lecture d'un supplément pour *Mage*, je vais tout de suite me défouler sur la console et une fois calmé seulement, j'en commence la critique. Dans le cas d'*Orphans*, je n'ai pas eu besoin d'un exutoire. En effet, ce livret, d'une laideur absolue (j'insiste), réussit l'exploit de rendre presque intéressantes des informations déjà amplement fournies dans d'autres suppléments de la gamme. Prenez un soupçon de Tradition Book, une pincée de *Outcast*, un brin *Destiny's Price*, mélangez bien le tout sur un fond de Marilyn Manson, et vomissez l'ensemble dans une ruelle sombre (dites "dââââark"). Vous aurez ainsi une bonne idée de ce que peut donner *The Orphans Survival Guide*. On nous y explique comment un gamin (pas toujours Goth, ça doit être important, parce qu'ils le répètent toutes les deux pages) peut survivre dans la rue, comment il doit s'y trouver une famille de fortune, pourquoi les nephandi et les Technotrucs sont pas de gentils garçons et pourquoi il se moque de l'Ascension. On y retrouve le mystérieux Neville Sinclair (le cousin germain de Lord Brett du même nom) et une kyrielle de PNJ plus ou moins intéressants. On n'échappe pas non plus aux archétypes et aux conseils bidon du genre : "Vous jouez comme vous voulez mais nous on joue comme ça et on a raison de le faire". Bref, si pour vous, Dead Can Dance est le nom d'un groupe de lambada, si vous n'aimez pas jouer les ado complexés qui se déguisent en vampires fardés (ça cache l'acné), *Orphans* n'est pas pour vous. Si vous vouliez le dernier Tradition Book (même si ça n'en est pas un), achetez-le pour la collection. Pour tous les autres : oubliez vite ce bouquin, vos cellules grises ont mieux à faire.

La Hyène désabusée

Score : 5/10



Crimson skies

Jeu de plateau en anglais
Édité par FASA
280 F

Les États-Unis en 1937

L'univers de *Crimson Skies* est une terre parallèle, un univers où les États-Unis se sont divisés en une multitude de petits États qui se livrent des guerres frontalières permanentes. Les transports importants se font par dirigeables (d'énormes Zeppelins couverts d'armes en tout genre) et les pirates de ce passé hypothétique volent sur des avions tous plus hallucinants les uns que les autres. Et pour leur botter le train et les descendre en flammes, on trouve de tout nouveaux héros, des pilotes qui ne sont pas sans rappeler les as de la Première Guerre mondiale ou les duellistes de *Car Wars*. Tout ce beau monde se frite la tête en haute altitude et vit des aventures fantastiques. Et du coup, vous aussi.

Une simulation "pour de faux"

Autant l'annoncer tout de suite, *Crimson Skies* est un jeu héroïque et simple. Héroïque parce que la plupart des actions que vous entreprenez dépendent des pilotes et non de leurs avions. Simples parce que le jeu ne gère pas la 3D. Allô ? Un jeu de combat d'avions sans gestion de l'altitude ? Oui, ben faudra vous en contenter. Mais du coup, les affrontements de plusieurs avions sont faciles à gérer et on s'amuse beaucoup. Même si les fanatiques de l'aviation resteront peut-être à terre.



Le jeu est entièrement créé pour faire plaisir aux joueurs. Les fascicules (règles, background et matos) sont de toute beauté, les cartes fort jolies. Seuls les avions en carton et en "volume" (faut le dire vite) ne sont pas des plus heureux (si seulement ils étaient correctement prédécoupés). En plus, lorsque vous prenez l'air, vous incarnez toujours un héros (LE pilote) et son fidèle second (wigman) qui le protège durant les combats. Comme ça, il est rare d'arrêter de jouer après un mauvais critique qui emporte une aile et le reste de l'avion avec dès le deuxième tour... Il reste toujours un autre pilote à gérer. Et tout ce petit monde obtient des points d'expérience et monte de niveau (jeu de plateau avec un soupçon de jeu de rôles, comme dans le passionnant et regretté *Car Wars*). Si votre pilote meurt, le wingman accède à la gloire et prend sa place. Si le wingman meurt, on en crée un autre illico presto.

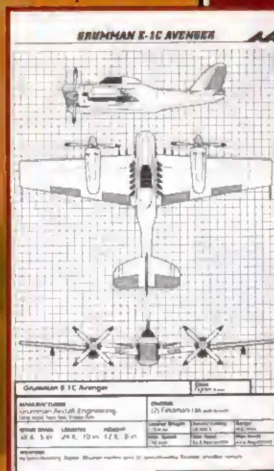


Des déplacements risqués

À chaque tour, en secret, vous programmez vos déplacements et, plus précisément la case sur laquelle vous avez l'intention de vous trouver à la fin du tour. Chaque case d'arrivée (et chaque orientation dans ladite case) vous indique la vitesse à laquelle il faut aller pour l'atteindre (accélérer ou freiner si besoin est) et le nombre de G que vous et votre appareil allez subir. Si cela dépasse de trop vos capacités (compétence de pilotage) ou la structure de votre avion, tous les résultats sont prévus, du simple déplacement tout droit, histoire de se remettre en place à la chute libre, une aile dans le sac, dans le pire des cas. En tout cas, le tout est simple à mettre en place et très visuel.

Des combats qui le sont tout autant

Côté combat, les créateurs de *Crimson Skies* ont repris le même principe que *Renegade Interceptor*, de la même firme (FASA). Lorsque vous tirez sur un adversaire et que vous touchez, les dommages causés sont reportés sur la silhouette de son avion, en suivant un gabarit qui dépend du calibre employé et du type de munitions. Ainsi, les balles dum-dum feront des dommages en profondeur (pour toucher des pièces essentielles de l'appareil ennemi), les balles explosives éclateront sur le blindage (le faisant disparaître plus rapidement) et les balles au phosphore brûleront pendant plusieurs tours en "grignotant" l'armure, puis les parties essentielles. Bien évidemment, plus le calibre employé est gros, plus les dommages sont importants mais chaque type de munition a ses avantages et ses inconvénients. Le combat n'est donc pas uniquement une question de chance ou de compétence mais bien un procédé tactique aussi, si ce n'est plus, important que le déplacement. Et c'est assez rare dans un jeu de ce type pour être précisé.



Zero défaut ?

Non, pas vraiment. D'une part, les règles ne sont pas aussi claires qu'elles devraient pour un jeu pour débutants (mais c'est certainement plus simple si on parle anglais) ; d'autre part, le manque de 3D et l'absence de règles de campagne cohérentes (Games Workshop nous a prouvé avec la dernière édition de *Warhammer 40K* qu'un bon jeu nécessitait aussi et surtout des règles de campagne et des scénarios variés et faciles à mettre en place). Résultat, ça tourne en rond assez rapidement malgré un système de jeu vraiment ludique et complet.

Croc

Score : 8/10

> **L'armement**
>
> Tous les avions utilisent des mitrailleuses, de différents calibres. Généralement du calibre 50, mais on trouve à la fois plus petit et plus gros. Mais certaines machines peuvent emporter des roquettes, des bombes et autres engins infernaux qui ont plus leur place dans un roman de Jules Vernes que dans un jeu sur l'aviation d'avant-guerre. C'est réjouissant et varié, mais un peu déroutant lors des premières parties.

Le Grand Codex des Adoptés

22 suppléments pour Nephilim en français
Édités par Multisim

Il s'agissait bien là d'un pari audacieux de la part de Multisim : publier chaque mois pendant près de deux ans un volet de ce Grand Codex des Adoptés. Mais ils sont bel et bien arrivés au bout sans presque aucune anicroche. À l'arrivée, on se retrouve avec 22 arcanes très hétérogènes car très étalés dans le temps et écrits par des gens très différents. Mais ça n'est pas plus mal après tout et cela correspond assez bien à la complexité de l'univers de *Nephilim*. Malgré tout, je reste convaincu que ces suppléments sont davantage réservés au MJ qu'à ses joueurs adoptés.

Les 22 suppléments du Codex sont tous bâtis sur le même modèle. On décrit tout d'abord la lame du tarot avant d'attaquer l'Histoire de l'arcane, son organisation, ses méthodes d'initiation et sa hiérarchie, ses pratiques, ses personnages marquants, ses lieux importants, ses relations avec le monde occulte et ses intrigues réservées au MJ.

Les arcanes précédés d'un (*) sont d'ores et déjà épuisés en magasin.

*Arcane I : Le Bateleur

Seul et unique arcane qui s'intéresse réellement au sort des humains, le Bateleur les invite en son sein, non pas pour les asservir mais bien pour les éveiller. Nostalgiques du Sentier d'Or, les adoptés du Bateleur n'ont jamais vraiment arrêté l'opération. Arcane bien à part dans le paysage ésotérique, la réalisation de ses plans ne ferait pas que des heureux.

6/10

*Arcane II : La Papesse

Ces Nephilim sont les spécialistes de l'accumulation d'informations occultes. Ils récupèrent, ils classent, ils copient et bâtissent des hermétèques pour ranger tout ça. Utilisant la Maison-Dieu comme bras armé, la Papesse reste relativement en retrait de la société Nephilim. À long terme, certains d'entre eux envisagent de convaincre les Nephilim de s'incarner dans... des livres ! Bizarre...

5/10

*Arcane III : L'Impératrice

L'Impératrice a érigé la manipulation de l'esprit humain au rang de quête vers l'Agartha. Pour y arriver, tous les moyens sont bons et surtout les expériences malsaines sur de pauvres humains sans défense. Les adoptés de cet arcane sont passés maîtres dans l'art du complot, de la paranoïa abusive et des plans à rebondissements. La Princesse de l'arcane n'est autre que Circée, un Nephilim rongé par l'ambition jusqu'à l'extrême.

7/10

*Arcane IV : L'Empereur

Maîtres incontestés du règne matériel, les adoptés de l'Empereur pensent que l'humanité a besoin de berger et que ce rôle leur revient de droit. Leurs projets sont absolument effarants et ne manquent pas d'envergure. Seulement, un Nephilim aura du mal à comprendre ce que font ses frères au sein de l'arcane, à remplir des formulaires, organiser des O.P.A. sur les marchés, etc.

6/10



*Arcane V : Le Pape

Ça suffit ! Les Nephilim sont des dieux et il serait bon que tout le monde le sache ! C'est tout du moins la conviction du Pape et c'est sur cette base qu'ils ont bâti leur Panthéon dans le but de rétablir le paganisme. Récemment, avec l'émergence des mouvements new age et d'un nouveau mysticisme, l'arcane est reparti de plus belle dans sa concurrence avec les Mystes.

5/10

*Arcane VI : L'Amoureux

Tourné vers le passé, cet arcane n'est pas seulement un regroupement de Nephilim nostalgiques d'une époque bénie, il est bien plus que cela. Le principe adopté est celui de la Réversion Sacrée qui consiste à construire de nombreux Akashas historiques à différentes époques pour ensuite en remonter le cours jusqu'à l'âge du Sentier d'Or et ainsi redevenir Kaïm.

8/10

*Arcane VII : Le Chariot

Arcane de l'adaptation par excellence, le Chariot est tout sauf un regroupement de Nephilim nostalgiques. Cultivant la théorie de l'outil parfait, au premier rang desquels figure le Simulacre, les adoptés du Chariot sont des perfectionnistes à la pointe du progrès et auxquels le clonage d'humains parfaits ne fait pas peur. De vrais fous furieux.

7/10

*Arcane VIII : La Justice

L'arcane de la Justice est le garant du respect des lois propres aux Nephilim. Ces lois ont toujours existé et sont constamment renouvelées pour intégrer le nouveau savoir occulte. Les moyens dont dispose l'arcane pour faire respecter ses convocations et ses jugements sont très impressionnants et je plains le pauvre Nephilim victime d'une Ordalie.

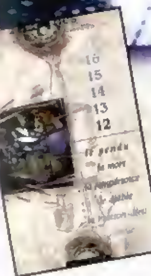
7/10

*Arcane IX : L'Ermite

Voilà un arcane fascinant qui reste malgré tout réservé aux PNJ (sauf cas exceptionnels). Les Ermites sont des Nephilim qui ont choisi de s'exiler, de rompre tout contact avec la société ésotérique et exotérique, pour se retrouver. Ils cultivent un lien très intense avec les Ka-Eléments qui parcourent le monde, ainsi qu'avec le Ka-Soleil. Les Ermites ont la particularité de se créer leur propre micro-monde dans lequel ils vivent et méditent.

7/10

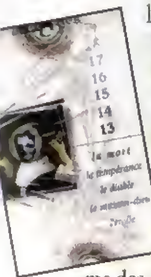




*Arcane X : La Roue de Fortune

Étroitement lié à l'arcane de l'Étoile, la Roue de Fortune s'intéresse de très près aux champs magiques et notamment ceux issus directement des planètes. Ils sont les maîtres de la prédiction astrologique et passent leur temps à cartographier Plexus et Nexus. Cependant, l'arcane garde jalousement ses secrets et Dieu sait qu'ils sont nombreux...

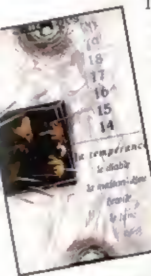
6/10



*Arcane XI : La Force

Gardiens de la pureté du Ka, les adoptés de la Force ont souvent été vus à travers l'histoire comme des êtres violents et totalitaires et ce n'est pas tout à fait faux. Longtemps mené par Merlin, l'arcane connut son heure de gloire lors des Arthuriades et du combat contre les prêtresses du Drakaon. Aujourd'hui, Merlin a laissé la place à un nouveau Prince derrière lequel se cache une figure bien connue...

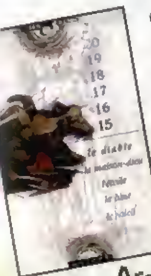
4/10



Arcane XII : Le Pendu

Vous imaginiez les Pendus comme de pauvres inconscients préférant laisser libre cours à leur simulacre... Raté, c'est bien pire que ça ! Le fait d'être Pendu est tout d'abord une maladie, un Effet Jésus malchanceux qui vous fait découvrir une nouvelle facette de l'incarnation. Puis vient le supplice, la rencontre avec les bourreaux (seuls membres réels de l'arcane) et la greffe du Telos. Je ne vous en dis pas plus... Un must !

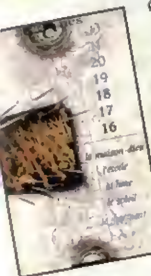
9/10



Arcane XIII : La Mort

L'arcane sans nom, regroupant de jeunes Selenim désireux de conserver de bons rapports avec leurs cousins Nephilim, est le dernier bastion de ces êtres de Lune Noire qui prêtent encore foi aux quêtes d'Akhenaton. Depuis toujours en guerre avec le Culte de Lilith, l'arcane XIII se retrouve aujourd'hui en position de force face à cet ennemi ancestral avec lequel il faut encore compter.

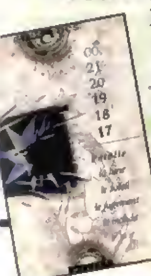
5/10



Arcane XIV : La Tempérance

Du bon et rien que du bon... Pour ceux qui imaginaient de terribles complots cachés sous la gentillesse maladive de la Tempérance, c'est raté ! Ce sont réellement de gentils Nephilim qui soignent et aident leurs frères et qui tendent la joue gauche lorsqu'on leur frappe la joue droite. Mais il faut bien avouer qu'ils possèdent des rituels curatifs d'une puissance assez exceptionnelle.

5/10



Arcane XV : Le Diable

Voilà un arcane dont l'histoire est intimement liée à celle de son Prince éternel : Shaïtan. Véritable créateur de l'arcane, il la reçut d'abord comme une malédiction des mains d'Akhénaton avant de découvrir ce qu'il allait en faire. C'est aujourd'hui un inquiétant regroupement de Khaïba tous aussi disjonctés les uns que les autres et se livrant à des cérémonies orgiaques.

6/10

Arcane XVI : La Maison-Dieu

Véritable gardienne de la sapience Nephilim, la Maison-Dieu ne se contente pas de conserver des bibliothèques occultes. L'Arcane s'est fait un point d'honneur de reprendre aux humains ce qui revient de droit à la communauté Nephilim et de défendre le secret de leur existence. Et on peut dire qu'ils y mettent les moyens : opérations commando, intrigues de très grande envergure, travail de précision...

6/10



Arcane XVII : L'Étoile

La vérité est ailleurs et les adoptés de l'Étoile sont bien décidés à nous le prouver. Ceux-ci sont convaincus que les Nephilim sont des créatures créées par des extraterrestres il y a bien longtemps, lors du passage de l'Iz. Leur but ultime est de rejoindre ces Invisibles Stellaires en mutant pour devenir des Voors, sorte de stade supérieur du Nephilim. Le pire, c'est qu'Akhénaton semble leur donner raison par les inscriptions qui figurent sur la lame...

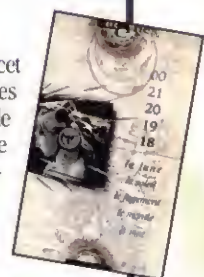
7/10

Arcane XVIII : La Lune

Il semblait difficile de faire quelque chose de jouable avec cet arcane, eh bien pas de surprise. Les Zoomorphes sont des Nephilim qui préfèrent s'incarner dans des animaux féminins dans le but d'y atteindre l'Agartha en se découvrant un lien mystique avec ses instincts primaires. Cette quête achevée, le Zoomorphe devient un Avatar, représentation d'un animal mystique et unique telle la Licorne qui n'est autre que la Princesse Keridwen.

5/10

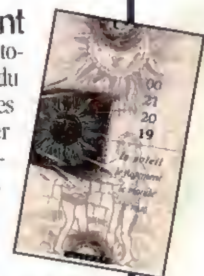




Arcane XIX : Le Soleil

Principal initiateur du Sentier d'Or, cet arcane voue sa quête à l'étude des champs solaires. Seul arcane doté de deux princes à sa tête, le Soleil est une organisation schizophrène qui hésite constamment entre deux méthodes dont le point commun est de vouloir intégrer le Ka-Soleil au pentacle Nephilim.

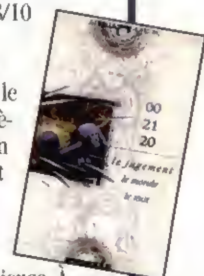
6/10



Arcane XX : Le Jugement

Spécialistes de la dérision et de l'autocritique, les membres de l'arcane du Jugement sont loin d'être de pauvres alcooliques qui aiment polémiquer sur l'arrivée prochaine de l'Apocalypse (mais il faut bien avouer qu'ils sont nombreux). Dotés d'un sens de l'humour extraordinaire, ces Nephilim tentent de convaincre leurs frères que la fin du monde est proche... alors à quoi bon s'embêter avec des intrigues occultes ?

8/10



Arcane XXI : Le Monde

Sous la forme d'un dialogue entre le Lion Vert agarthien et Sybyl, éternel élève aux portes de l'illumination, on apprend la vérité sur l'Agartha et découvre les splendeurs de la cité d'Aggartha. Les secrets révélés sont terrifiants et pourraient décourager plus d'un Nephilim en quête de sapience. À ne pas mettre entre toutes les mains.

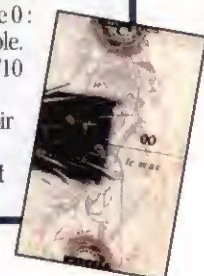
7/10



Arcane 0 : Le Mat

Moor... Ce doux nom résonne dans le pentacle de nombreux Nephilim comme une plainte, une quête, un amour perdu. Moor est tout cela à la fois. Princesse involontaire de l'arcane du Mat, elle accumule les conquêtes d'un amour spirituel parmi les Nephilim les plus puissants de la planète en promenant ses adoptés dans le gigantesque Vaisseau Monde à travers les époques de l'histoire. Car Moor incarne en elle l'arcane 0 : la fuite perpétuelle et la quête instable.

7/10



Un grand merci à Utopia pour m'avoir ouvert l'Hermétèque de la Papesse

David Benoît



Darkness Revealed 3 : Ascent Into Light

Scénario pour Trinity en anglais
Édité par White Wolf
95 F

Ce scénario reprend là où *Passage through Shadow* avait laissé nos joueurs. Après avoir démantelé la conspiration, ils sont censés témoigner auprès de l'ONU à ce sujet. La Trinité préfère les envoyer dans l'espace loin là-bas, où les joueurs devront affronter des Chromatiques par paquets. Soyons franc : cet épisode est excellent. Plein de rebondissements et de surprises en tous genres, il fera de vos joueurs des héros internationaux admirés de tous. Toutefois cette gloire ne sera pas acquise facilement. En effet, ces épisodes sont plutôt difficiles et pas vraiment pour les fragiles du cœur. En ce qui concerne les reproches, je pourrais peut-être mentionner une légère tendance à la linéarité et, surtout, le format adopté (le même que pour tous les suppléments) est loin d'être idéal. Les pièces en couleur sont censées être données aux joueurs (pratiques à découper, elles sont aussi parfaites à photocopier) ; quant à la partie noir et blanc, le manque de différenciation des épisodes et le regroupement bizarre des informations (d'abord tous les lieux de cette partie, puis ensuite description de ce qui se passe, enfin tout à la fin du scénar, description des personnages) en font un outil dur à utiliser en cours de partie, ce qui risque de nécessiter un travail important de la part du conteur.

Score : 7/10



Shattered Europe

Supplément pour Trinity en anglais
Édité par White Wolf
110 F

White Wolf nous livre ici un nouveau "psionbook" biclassé guide géographique. On nous décrit les Æsculapiens comme un ordre de scientifiques peu organisé malgré une bureaucratie étouffante. Leur proxy n'ayant pas l'âme d'un leader, le groupe se morcelle peu à peu, et c'est pourquoi certaines personnes peu scrupuleuses peuvent le corrompre. La partie consacrée aux Æsculapiens est bonne : elle permet de se faire une idée précise de l'ordre et de développer ses personnages de manière intéressante. L'Europe, quant à elle, ne fait pas vraiment envie. Ensemble d'États désunis et en guerre, on nous la décrit comme un ramassis de pays racistes et dictatoriaux ou, au contraire, permissifs à la criminalité galopante. Seule la Suisse tire son épingle du jeu. Quant à la France, je préfère ne pas en parler. Autant j'aime l'idée générale du background selon laquelle les pays les plus importants sont ceux que l'on considère aujourd'hui comme secondaires (Amérique du Sud, Chine, Afrique), autant ce traitement de l'Europe me déçoit un peu. J'ai l'impression que ce supplément a été écrit par un Américain revanchard qui joue avec ses stéréotypes sur les Européens. Cette réserve faite, le continent reste très jouable, pour tous types d'aventure (politique, criminelle, action musclée, etc.).



Moah

Score : 6/10

Gurps Technomancer

Supplément Gurps en anglais
Édité par Steve Jackson Games
138 F



En 1945, l'armée américaine fait un premier essai nucléaire au Nouveau Mexique. L'expérience tourne mal : cela crée la *Hellstorm*, une tempête qui fracture notre dimension et laisse se dissiper dans notre monde des ondes magiques. Les Russes déclenchent une catastrophe identique dans l'Antarctique. Dès lors, les pouvoirs psis et la magie fonctionnent à plein rendement et des "chimères" apparaissent à cause des altérations magiques de chromosomes. Mais c'est du sous-*Shadowrun*, avec l'Éveil et tout et tout ? Oui, en moins bon, et sans les elfes, les orcs, les trolls... Pourtant, troquer le cyber pour la Guerre Froide avait de quoi séduire. La *time-line* proposée est alléchante : la maîtrise de la magie devient l'enjeu qui oppose les États-Unis et l'U.R.S.S. C'est sur ce terrain que se joue leur face-à-face psychologique (Kroutchev menace de riposter à l'incident du U2 en envoyant une attaque de mages !). Mais le supplément à beau être très complet (organisation politique, non-humains, nécro-technologie, alchimie high-tech, thaumaturgie génétique et quelques centaines de sorts très modernes), la magie devient pathétiquement omniprésente : les G.I.s utilisent des "tapis volants", l'Iran et l'Irak s'affrontent par djinns interposés et des "pingouins tueurs" forment une société autonome... Au final, on se retrouve avec tout et n'importe quoi. Mieux vaut y voir du second degré ou tailler sans gêne dans la masse pour obtenir un univers de jeu sérieux. Ce qu'il y avait de mieux dans *Cthulhupunk*, mais surtout ce qu'il y avait de pire dans *Alternate Earths* : beurp !

7.7

Score : 4/10

Les Templiers

Supplément pour Nephilim en français
Édité par Multisim
90 F

La série baptisée "Les Piliers" regroupe toutes les rééditions des suppléments pour *Nephilim* épuisés depuis longtemps. Dans un format sympathique, "Les Piliers" propose des suppléments réduits à l'essentiel, avec en bonus une réactualisation totale du background. Pour parler plus concrètement, dans l'exemple des *Templiers*, ce supplément explique aux néophytes ce qu'est l'arcane du bâton en y incluant (pour les vieux routards) toutes les informations dévoilées depuis dans les romans, les autres suppléments et les *Hermès Trimégiste*. On y perd un peu en poids – un format *Codex des Adoptés* de 96 pages – mais tout ce qui est nécessaire pour jouer est bien là. Rassurez-



vous, même à l'aube de l'apocalypse, les Templiers n'ont pas beaucoup changé. Il s'agit toujours des disciples de Tubalcaan organisés autour d'une action orientée plutôt "grosbill". Répartis en trois grades – Manteaux Noirs, Manteaux Blancs, Manteaux Rouges –, le pouvoir centralisé des Templiers s'échelonne entre les Commanderies et les Bailliages. La particularité de cet arcane mineur réside dans la multitude de ses ordres et confréries aux buts et aux méthodes très différents. De loin, l'arcane du bâton peut sembler schizophrène et instable, mais Tubalcaan, Grand-Maître éternel, veille au bon déroulement du Grand Plan. À l'aube de l'apocalypse il prépare son retour pour accorder à ses fidèles frères du temple la domination ésotérique et exotérique du monde. Comme toute réédition, ce supplément n'est pas indispensable à ceux qui possèdent déjà la première version des *Templiers*. Mais il est tout de même intéressant de voir regroupées au sein d'un même ouvrage près de six années d'évolution.

Score : 6/10

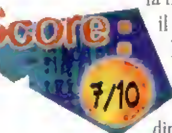
David Benoît

Rage épisodes 5 et 6

Extension pour Rage across Las Vegas
en anglais
Édité par FRPG
12 balles le booster, 65 balles le starter



Les tout nouveaux decks de *Rage* sont arrivés. On est encore en plein western et le combat tourne au vinaigre. On trouve dans ces épisodes les très gentilles mais très féministes Black Furies (des femmes qui en ont), les Iron Riders qui ne sont autres que des conducteurs de trains fous et qui s'appelleront dans le futur "Glass Walkers". On trouve ensuite les anti-wyrms "Uktenas" et, pour finir, les pacifistes et philosophes Children of Gaia. S'ils ne nous font plus le coup des decks "auspices", il ne manque que deux clans à l'appel : les Irlandais Fianna et les nobles Silver Fangs. À vrai dire, ce sont surtout ces derniers qu'attendent tous les joueurs diplomates de *Rage* (il y en a ?) et dont le côté malsain des Shadow Lords ne plaît pas. Entre la noblesse et la mafia, tout de même, il faut faire un choix. Revenons à nos moutons-garous. Ces deux sets présentent des cartes spécialement éditées pour les clans décrits et quelques personnages et cartes pour les anciens. Mais on trouve surtout une nouvelle cargaison de créatures du Wyrm et des victimes juste bonnes à servir de cibles. Surtout pour les Black Furies qui ne supportent pas les mâles et, dans un univers western, on ne peut pas dire que cela manque. Le crossover rigolo entre les gammes continue de plus belle puisqu'après le blanchisseur chinois "Fu-Leng" de *Doomtown*, voici le shérif Coleman dans *Rage* (celui-là même qui est mort dans *Doomtown* il n'y a pas bien longtemps). La storyline n'est pas des plus évidentes à suivre, mais les cartes sont belles et le jeu un délicieux compromis de diplo et de baston. Un régal.



Score : 7/10

Croc

Vox Populi



Jeu de plateau en français
Édité par Tilsit Éditions
250 F

L'arène d'un soir

Vox populi est le nouveau jeu de Francis Pacherie après *Africa*. Son nouveau petit est plus orienté vers l'humour. Que se soit au dos de la boîte ou dans les règles, tout est fait pour que l'apprentissage des règles vous propulse dans une ambiance "astérixienne". Les règles sont simples et remplissent six petites pages, ponctuées d'informations sur la vie des clubs de gladiateurs dans la Rome antique. Ils ont dû prendre leur source dans les mêmes manuels d'histoire que Jean Yanne.

Vous interpréterez en tant que joueur, un entraîneur d'équipe qui a pour ambition de devenir le *Lanista* ; comprenez l'entraîneur officiel de la Rome impériale. Il vous faudra pour cela graisser la patte à la personnalité qui aura le plus de chance de devenir empereur en faisant monter sa renommée à grands coups de dévorage de viande et d'os broyés dans les arènes.

3 à 6 joueurs
Durée moyenne d'une partie : 1h30.

Bellissimus matos

Si le plateau de jeu est super rigolo à détailler, il est un peu confus. Il est vrai que je suis daltonien, ça n'aide pas. Ceux qui connaissent *Junta* lui trouveront un air de famille. Ce qui m'a épaté, ce sont les petites arènes en résine dans lesquelles s'incrustent les pions de personnalités propriétaires (j'avais déjà bien aimé les petites tours de *Montjoie*). Ce qui m'a épaté encore plus, c'est que quand vous videz les cartes et les pions de la boîte et que vous recouvrez le tout avec le plateau des arènes, ça devient une urne de vote avec les petites cases placées juste où il faut. Vachti bien foutu !

Verbi ludus, velocipedi ludus *

À chaque tour, vous posez un groupe de supporters d'une valeur de 1 à 5. Le problème, c'est que c'est votre voisin de jeu qui vous obligera à le placer dans le quartier de son choix. Vous devrez poser ensuite un pion gladiateur dans une des 6 arènes. Si sur le plateau principal, 3 pions supporters sont contigus à une arène, vous pourrez organiser un match plus ou moins important suivant le prix que vous êtes décidé à investir. Chaque joueur va alors voter secrètement pour la réussite ou l'échec de ce match. Chaque point supporter présent compte pour une voix et malheur à ceux qui n'ont pas voté comme la majorité. C'est là une phase particulièrement chaotique du jeu, puisque des cartes aux effets pervers peuvent être jouées. Si le match est une réussite, la personnalité propriétaire de l'arène gagne en popularité. Les gladiateurs présents sont offerts en récompense aux personnalités de son choix. Comme on ne peut pas voir les points déposés et qu'il existe des pions leurres, il faut essayer de suivre au mieux les agissements de chacun pour savoir qui il soutient dans la course au pouvoir.

À la fin de la partie, la personnalité qui a le plus haut score de popularité devient empereur. On ouvre son urne et le joueur qui lui a offert le plus de points gladiateur est élu *Lanista* et vainqueur incontesté.

Pour rugir de plaisir

Vous l'aurez compris, *Vox Populi* développe une ambiance de compétition acharnée où tous les coups sont permis. Les négociations sont âpres et vous pouvez à tout moment échanger des cartes ou des sesterces. Au final, nous avons là un jeu facilement accessible, qui offre suffisamment de souplesse pour développer une stratégie personnelle ponctuée de rebondissements (souvent cruels).

Depuis la mort de la très regrettée maison d'édition Ludodélire, on se demandait qui reprendrait le flambeau des jeux de plateau rigolos et simples à jouer (Super gang, la vallée des mammouths). Ne cherchez plus, c'est eux.

Conseil du Docteur Mops : une variante intéressante est de ne faire participer que les supporters présents dans le quartier où se déroule un match.

**Jeu de mots, jeu de vélo.*

Docteur Mops

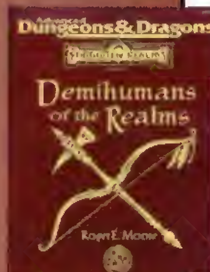




Score : 7/10

Demihumans of the Realms

Supplément pour AD&D Forgotten Realms en anglais
Édité par TSR
125 F



Suite de *Wizard and Rogues of the Realms* et de *Warriors and Priests of the Realms*, ce supplément nous propose de nouveaux profils pour les races demi-humaines de Faerûn. En introduction, l'auteur reprend l'ensemble de ces races et, succinctement, indique où elles vivent, les langages qu'elles utilisent, leurs principales divinités, les classes dans lesquelles elles peuvent progresser et - surtout - dans quels suppléments trouver des informations les concernant. Le gros du livret rassemble trente-cinq profils de demi-humains, allant de l'acrobate au tueur de géants en passant par le chasseur d'hommes. Chaque profil est soigneusement décrit sur deux ou trois pages. On y trouve, bien entendu, toutes les informations concernant la classe et les compétences, mais aussi des conseils de jeu pour ce type de personnage et les avantages/désavantages spéciaux dont il est doté. Ce produit est avant tout un outil extrêmement pratique pour le MJ, qui vient compléter les nombreux profils déjà édités. Le principal avantage des profils est de permettre de créer des personnages très différents les uns des autres, tout en partant de la même classe, en tenant compte de leur race, de leur lieu de naissance, de leur mode de vie, etc. Un guerrier nain originaire du Grand Glacier et un guerrier nain natif de la jungle de Chult se distingueront par de petits détails qui n'alourdissent en rien le jeu mais contribuent à le rendre plus réaliste. Le MJ peut aussi s'appuyer sur ces profils pour se faire une idée d'un PNJ dont il aurait rapidement besoin dans une aventure. Il peut toujours être utile de savoir à quoi ressemble un nain tueur d'orcs ou un éclaireur gnome.



Score : 7/10

Monstrous compendium annual Volume four

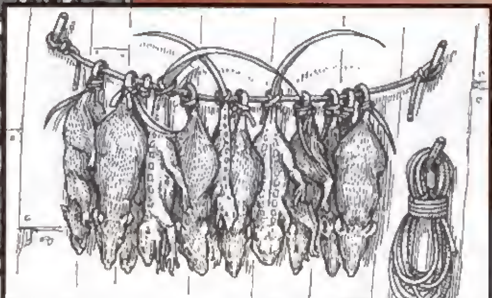
Supplément pour AD&D en anglais
Édité par TSR
140 F

Les suppléments sur les monstres pour *ADD* se succèdent et se ressemblent. Ce volume regroupe des monstres parus dans différents univers d'*ADD*, mais également dans les magazines *Dragon*, *Dungeon*, etc. On y trouve de tout, comme d'habitude, du plus ridicule au plus intéressant. Des nouveaux golems, des nouveaux dragons, un shade par-ci (ben t'étais passé où depuis le *Fiend Folio*), quelques horreurs arachnéennes par-là et une légion de créatures sous-marines à vous dégoûter de prendre des bains de mer. Les créateurs de monstres d'*ADD* ne cesseront jamais de m'émouvoir avec des bestioles comme le Carapace (un "champignon mobile agressif") ou cette espèce de sirène décomposée (Siren, Ravenloft) ou bien encore un bernard-l'hermite géant qui dispose de sorts de nage ! Bon à coté de ça, il y a tout de même des monstres bien sympa que vous pourrez utiliser dans vos aventures sans que vos joueurs vous regardent avec de gros yeux. N'oubliez pas qu'il s'agit d'une compilation de monstres parus dans d'autres suppléments et magazines. Il ne faut donc pas s'attendre à une originalité débordante.



Score : 5/10
si vous n'avez pas déjà la plupart des suppléments dont sont tirées ces choses

Philippe Tessier



Wrath of the Minotaur

Scénario d'introduction pour D&D en anglais
Édité par TSR
45 F



Combien d'entre vous ont fait leurs premiers pas dans le JdR grâce à une boîte rouge signée TSR ? Pas mal, j'en suis sûr. Cela dit, maintenant que vous vous considérez comme des vieux routards, elle n'a guère plus d'utilité qu'une pile usagée. Mais parlons un peu de votre petit frère. Ça fait un bail qu'il vous bassine pour essayer vos jeux. Votre chance, c'est qu'il comprend l'anglais. Pour son anniversaire, vous lui avez donc offert un scénario d'introduction à *D&D*. *Wrath of the Minotaur* était le candidat idéal : look classieux et prix réduit. À l'intérieur, une explication des règles de *D&D*, des personnages prétirés (quatre par aventure) et deux scénarios de difficulté progressive. L'objectif de "The Ruined Tower" est de familiariser les joueurs au mouvement et au combat. L'aventure est courte (moins de deux heures de jeu) et peu dangereuse (on ne peut pas mourir). Pour faciliter la tâche du MJ, tous les scores importants ont été précalculés. Les joueurs se contentent de lancer les dés et le MJ d'annoncer le résultat de leurs actions. "Wrath of the Minotaur" est une aventure plus longue et plus complexe. Elle introduit de nouvelles règles (initiative, THAC0, AC, talents de voleur, etc.) que le MJ est libre d'utiliser ou non. La constante tout au long du livret est que les PJ vont éviter des pièges, combattre des créatures (kobold, squelettes, etc.), s'enrichir et découvrir des objets magiques. Malgré la pauvreté de l'intrigue, ces deux aventures constituent une excellente initiation à *D&D* pour un public jeune et immature.

Score : 7/10
pour votre petit frère

Michaël Croitoriu

Codex Marines du Chaos

Livret d'armée pour Warhammer 40000 en français
Edité par Games Workshop
80 F

Depuis l'hérésie du Maître de Guerre Horus, il y a un baille, le chaos s'est vu renforcer par une nouvelle puissance : les Space Marines. Les dieux sombres ont corrompu les gentils petits soldats de l'Empereur pour servir leurs ambitions. Et depuis, c'est vraiment le box. Et hop, voilà comment on peut résumer en trois lignes le background de ce très beau supplément. Il est bien entendu conçu pour la troisième édition de 40K et se veut exhaustif sur tout ce qui touche au Chaos. Il n'y aura donc *a priori* pas de supplément "spécial démons". L'originalité et le charme de l'ancien *Codex Chaos* venait de la technologie un peu primitive des marines qui utilisaient de l'équipe-



ment obsolète mais très destructeur. Les figurines étaient toujours super chères en points mais difficiles à dégommer et particulièrement balèzes. Aujourd'hui, ça ne sort pas vraiment du lot et jouer Chaos fait penser à un chapitre Marines de plus. Pas d'armes vraiment différentes, pas de règles transcendantes. Le secret de la troisième édition étant de dire, tu achètes un jeu super équilibré parce qu'épuré à fond de tout son fun. Et ensuite, pour tout ce qui peut se faire, des règles spéciales viennent contredire la base. C'est encore une fois le cas ici.
Deux nouvelles unités sont à signaler. Les rapaces du Chaos, d'une part, portent des réacteurs dorsaux et harcèlent leurs ennemis. Les seconds, plus originaux, se nomment Obliterators du Chaos. Ce sont des demi androïdes qui possèdent le pouvoir de transformer leurs membres en armes de leur choix, des griffes énergétiques au canon laser. De quoi faire encore plus de trous dans les carcasses fumantes des ennemis des Dieux. Un régal en perspective. Un regret encore, les démons ne sont malheureusement pas aussi différents les uns des autres qu'ils le pourraient. On a donc l'impression de toujours avoir les mêmes en jeu. Dommage.



Timbre Poste

Black Hand Black Heart

Une extension pour Legend of the Burning Sands CCG en anglais
Édité par Five Rings Publishing
65 F (starter) et 16 F (booster)



L'air de rien, tranquillement, *Legend of the Burning Sands* continue son petit bout de chemin. Cette troisième partie nous permet de découvrir deux nouvelles factions : les ébonites, des sortes de templiers vénérant une étrange pierre qui leur teint les mains en noir, et les chacals, un groupe d'individus particulièrement malfaisants. Chacune des deux nouvelles forteresses peut être intéressante à jouer, et ces deux nouvelles factions se distinguent suffisamment des précédentes pour que l'on ait envie d'imaginer de nouvelles stratégies de construction de jeu.
En revanche, les nouvelles cartes de cette extension sont loin d'être à la hauteur de ce à quoi nous avaient préparé les deux premières séries. Ici pas de véritables cartes indispensables, comme les cartes *Doctor*, *Safiyya's Sweetwater* ou *Blacksmith* des éditions précédentes. En effet, si de nombreuses cartes peuvent s'avérer utiles, cela ne sera que ponctuellement et en fonction d'options stratégiques bien précises. Mais cela signifie probablement que le jeu mûrit, qu'il commence à se bâtir sur des cartes individuellement moins puissantes mais qui sauront se rendre indispensables à



Testament

Un supplément pour Nephilim en français
Édité par Multisim
179 F

Depuis le temps qu'on nous en parle...

Cette fois ça y est, l'apocalypse n'a jamais été aussi proche. On nous a fait mousser avec depuis des lustres et tous les joueurs se disaient que c'était du bluff et que ça n'arriverait jamais. Eh bien c'est tout faux. On y est et il est trop tard pour faire demi-tour. Bon, disons que vous avez encore un peu de répit jusqu'au premier volet des Chroniques de l'Apocalypse et après on rigole plus.
Le supplément est découpé en cinq parties, une pour chaque arcane mineur et une en bonus pour les Bohémiens. Chaque arcane mineur



présente sa vision de l'apocalypse et ses projets pour plus tard. Des secrets innommables sont révélés et il vaut mieux être bien calé dans son siège avant d'en lire trop d'un coup. Du concret me direz-vous ? Allez, voilà quelques exemples : Akhénaton est le jumeau de Prométhée et c'est lui qui a prévu une place pour les 4 arcanes mineurs en plus des 22 majeurs ; Le Pélican est un Rose+Croix qui nous fait un trip du genre "il ne peut en rester qu'un" ; les sauriens ne sont pas morts : Tubalcaïn est de retour et c'est pas le seul...

Des petits nouveaux

Peuple élu dont la tâche est d'assister et de protéger la communauté Nephilim, les Bohémiens sont divisés en quatre Kumpania : Roms, Gypsies, Mannushs, Gitans, plus la Kumpania perdue des Tsiganes. Chacune est dirigée par un couple princier parmi lesquels on compte Salomé, Esmeralda et Sara. Et pour mener à bien leur tâche, Akhénaton (toujours lui) les a dotés du Ka-Brume, sorte d'excroissance de son pentacle aux pouvoirs mystiques. Ce Ka-Brume leur permet de lire dans la mémoire de leurs ancêtres, prédire l'avenir, etc.
Les Synarques, que l'on découvre enfin, sont assez surprenants. Ils vénèrent un simple caillou qu'ils appellent la Pierre Angulaire et qui a la particularité d'être conscient et de connaître l'équation du monde. Cette Pierre était là bien avant les Kaïm et c'est elle qui contacte les apprentis qu'elle sélectionne durement. En fait, la plupart des membres de la Synarchie ne savent même pas qu'ils en font partie.

Des complots dans les complots

Évidemment, chaque arcane mineur se considère comme le plus à même d'accomplir sa destinée et tous se tirent joyeusement dans les pattes. Malgré son côté un peu fourre-tout, rarement un supplément ne vous aura appris autant de choses en si peu de temps. C'est un condensé de révélations toutes plus surprenantes les unes que les autres et j'avoue que parfois on s'y perd un peu. *Testament* est surtout prévu pour préparer à la campagne des Chroniques de l'Apocalypse qui arrive très prochainement et on sent déjà des pistes se profiler. À part ça, c'est un peu délicat à utiliser brut pour vos pauvres Nephilim tellement les intrigues sont énormes. Si pour vous cette fin de millénaire est synonyme d'apocalypse, achetez les yeux fermés.

David Benoît



Cheops / Alexandre le Grand

Extensions Historiques pour les Colons de Katäne en allemand
Edité par Treuber
280 F*

Il n'y a pas si longtemps, je m'extasiais sur les multiples extensions disponibles pour ce jeu de plateau culte, et voilà qu'une autre boîte arrivait déjà sur mon bureau de test. Pourtant cette nouveauté est différente des précédentes, puisqu'elle inaugure une toute nouvelle série : les scénarios historiques.
Attention, il ne s'agit pas là d'une simulation ouairgaimistique, mais plutôt d'environnements utilisant le jeu de base avec un nouveau contexte et des variations de règles. Le plateau de jeu n'est plus modulable, chaque scénario possédant un cadre fixe.



Dans Le "Gros" *Alexandre*, les joueurs interpréteront des fidèles du conquérant qui vont profiter de son parcours pour s'en mettre plein les poches. Personne ne possède de colonie au début du jeu, celles-ci s'achèteront aux enchères quand Alex s'arrêtera dans un lieu propice. Il est bien sûr possible, une fois sa première colonie bâtie, de continuer à s'étendre comme dans le jeu de base.
Parfois, sur le parcours, un incident nécessite l'aide des joueurs. Il faut construire des ponts, combattre des autochtones récalcitrants, ériger des monuments à la gloire du chef, faire la popote, la vaisselle, changer la caisse du chat... Toutes ces opérations seront résolues par le joueur ayant remporté des enchères sous forme de matières premières prévues pour chaque situation. En récompense, Alexandre remerciera le joueur le plus lèche-cul en lui accordant des points de victoire. La partie s'arrête quand Alexandre a fini sa balade ou quand un joueur a atteint le nombre de points de victoire requis.



Dans *Cheops*, on s'aperçoit vite que la vallée du Nil n'offre pas suffisamment de matières premières pour tout faire. Il va falloir aller les chercher à l'autre bout du plateau. En plus, on a intérêt à se magner car ce brave Cheops veut qu'on lui construise une pyramide. Malheur à ceux qui ne collaborent pas assez rapidement à l'édification du monument car ils se prendront une bonne malédiction sous forme de points de victoire négatifs. Là encore le joueur le plus empressé à servir son maître sera largement récompensé.

Aussi incroyable que cela paraisse, cette nouvelle boîte renouvelle le jeu de manière agréable et toujours accessible au plus grand nombre. Il est rare que les suites soient de bonne qualité. On l'a vu avec les Rambo ou les Jean-Paul. Ben là, c'est encore du tout bon.

Docteur Mops



** vendu avec un livret en français.*

nombre de jeux. Du côté de la petite histoire, les amateurs de *L5R* pourront y retrouver des individus connus : Hitomi Tashima et Bayushi Tangen. Les "flavor texts" sont bien souvent excellents, et soulèvent de nombreuses questions sur l'histoire commune à *LBS* et *L5R*. En bref, une petite édition nullement indispensable, mais fort utile tout de même.



Sahir Geoffrey

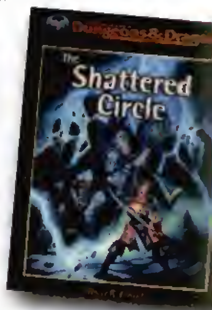
The Lost Shrine of Bundushatur et The Shattered Circle

Scénarios pour AD&D en anglais
Édités par TSR
65 F chacun

Voilà donc deux petites aventures (trente-deux pages chacune) pouvant être adaptées à n'importe quel univers d'*ADD*. Toutes deux sont bien présentées et se lisent agréablement. Les plans sont clairs et les illustrations tout à fait communes. La première, *The Lost Shrine of Bundushatur* nous vient du RPGA et lance les PJ à la recherche de la Clef du Chaos. Prétexte pour aller explorer un temple des plus mortels dans la grande tradition des donjons bien classiques, avec tout ce qu'il faut de pièges, énigmes, monstres et trésors. La caractéristique principale de ce genre d'aventure est que l'on ne s'embarrasse pas d'introduction inutile. On passe directement au vif du sujet : comment entrer dans le temple. Cette aventure, sans prétention, vous fournira donc de quoi passer une ou deux bonnes soirées mais, attention, le moindre faux pas peut s'avérer mortel et, surtout, l'auteur insiste sur une opposition qui n'est pas souvent mise en lumière dans les aventures d'*ADD*, celle de la loi et du chaos. Cela provoquera des tensions entre les PJ, tensions qui peuvent engendrer les situations les plus dangereuses de cette aventure.



The Shattered Circle est également une aventure très classique qui entraîne les héros dans de sombres souterrains hantés par des créatures arachnéennes. L'histoire se limite, là aussi, au strict minimum. Le scénario est prévu pour des aventuriers du niveau 1 à 3 mais, à mon avis, le niveau 3 est véritablement un minimum, certaines créatures étant assez robustes. En conclusion, deux aventures qui ne marqueront certainement pas l'histoire d'*ADD* mais qui s'avèrent tout à fait honnêtes.





Philippe Tessier

Palanthas

Supplément Dragonlance Fifth Age en anglais
Édité par TSR
90 F



Un peu tard bonhomme

Quinze années tout juste après la publication du premier module consacré à la Guerre de la Lance, force est de constater que l'univers de *Dragonlance* ne s'est jamais adressé aux joueurs en mal d'intrigues urbaines. La situation du monde de Krynn ayant beaucoup évolué ces dernières années, de nouveaux aménagements étaient à prévoir. *Palanthas* est le premier supplément *Dragonlance Fifth Age* à proposer une ville prête-à-jouer.



Petit précis d'histoire

Avant de devenir une cité commerciale et portuaire de grand renom, Palanthas était la planque régulière d'une bande de pirates et le lieu choisi par les sorciers pour construire une Tour de Haute Sorcellerie. Baptisée en l'honneur du dieu Paladine, Palanthas devint l'un des principaux bastions du Bien. Partie intégrante du royaume de Solamnia, la cité devint un haut lieu d'échanges et de sagesse. La situation se dégrada malheureusement de façon définitive durant la Guerre du Chaos.

Main haute, tête "propre"

Depuis que le dragon bleu Skie a placé la ville sous l'autorité des Chevaliers de Takhisis, le régime éclairé de jadis a fait place à un régime fasciste aux nombreuses dérives sécuritaires et à la justice sommaire. Il est désormais interdit de porter des armes à Palanthas et obligatoire de posséder des papiers d'identité. Il est aussi fortement déconseillé de se balader dans les rues durant le couvre-feu, à moins bien sûr que vous ne souhaitiez finir vingt pieds sous terre. Enfin bref, vous voyez le tableau...

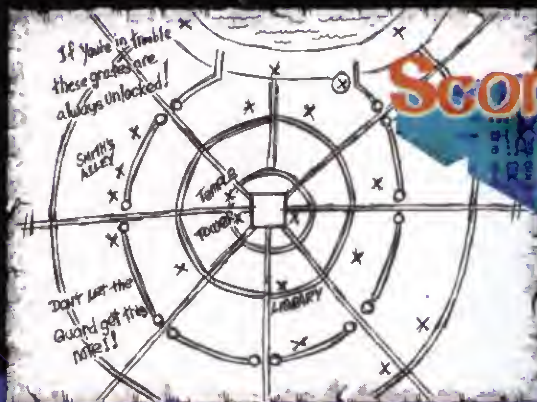
Business as usual

Aussi surprenant que cela puisse paraître, la terreur imposée par les autorités n'a rien changé aux habitudes. Des marchands viennent toujours de très loin pour vendre leurs précieuses marchandises à Palanthas. Quant aux érudits, ils continuent d'affluer aux portes de la Grande Librairie et de l'Université. Le seul changement réel est la multiplication des contrebandiers et la constitution d'un réseau de résistants. Les actions d'éclat sont rares, mais nombreux sont ceux qui nourrissent une haine farouche envers les autorités. Reste à savoir si vos joueurs sont prêts à fédérer tout ce petit monde pour restaurer la flamme de la liberté.

Putain, 15 ans !

Même si *Palanthas* est un supplément qui remplit admirablement ses fonctions, il arrive un peu tard. Je doute franchement que les joueurs d'*AD&D* aient attendu sagement quinze ans pour commencer une campagne en milieu urbain. Aussi, à choisir, autant poursuivre vos pérégrinations dans les univers de *Greyhawk*, *Lankhmar* et autres *Royaumes Oubliés*.

Michaël Croitoriu



Starships

Supplément Alternity en anglais
Édité par TSR
125 F

À force de vouloir faire dans l'exhaustif, TSR commence doucement à me faire perdre patience. Non pas que *Alternity* soit un mauvais jeu, mais il souffre indéniablement d'une carence en scénarios. Qu'à cela ne tienne, l'équipe de création continue de nous abreuver de suppléments génériques, histoire que nous puissions simuler tous nos univers de science fiction préférés (*Star Trek*, *Star Wars*, *Babylon 5*, *Cosmos 1999*, etc.). Ainsi, après le matériel, l'armement, les aliens, les robots et la matrice, on nous propose de donner vie aux vaisseaux spatiaux. Digne successeur de *Tramp Freighter* (le supplément *Star Wars*), *Starships* développe un système de création de vaisseaux avec des dizaines d'équipements indispensables (classés selon le Progress Level) et dix-huit spécimens prêts à jouer (bonjour le look des vaisseaux !). Pour compléter cette mécanique, David Eckelberry énumère de nouvelles options de jeu. Bien qu'il y ait de bonnes choses parmi ces suggestions, il y en a aussi de mauvaises. Je veux bien comprendre que des gens fassent des efforts pour rendre un combat spatial réaliste, mais de là à résoudre de véritables équations mathématiques, faut pas pousser ! Cela dit, rien ne vous empêche d'oublier jusqu'à l'existence de ce système de combat en trois dimensions. Personnellement, les piles de ma calculatrice programmable sont mortes depuis cinq ans, alors... Comment ça, je suis énervé ?! Non, ne vous méprenez pas sur mon compte. Je regrette simplement que TSR récompense les simulationistes aux dépens des meneurs qui n'ont pas le temps d'écrire leurs propres aventures. *Starships* est certes un supplément qui tient ses engagements, mais il ne remplacera jamais un scénario de la qualité de *The Last Warhulk*.





Michaël Croitoriu

Twilight Honor

Un scénario pour
Legend of the Five Rings en anglais
Édité par AEG
70 F

Deuxième volet des aventures consacrées à l'Outremonde (après le controversé, mais intéressant, *Tomb of Iuchiban*), *Twilight Honor* évite plutôt bien l'écueil du simple tas de gobelins à massacrer allègrement afin de gagner XPs et niveaux, non pardon, gloire et honneur. Cette aventure est l'histoire d'une folie, pas une bonne grosse folie rassurante du type : je bave partout et je tente de tuer tout ce qui bouge. Non, il s'agit d'une folie plus insidieuse, plus malsaine et plus dangereuse. Comment parler de cette aventure sans totalement déflorer le sujet ? Sachez simplement que vos personnages auront l'occasion de rencontrer certaines des personnalités les plus importantes de l'Empire et que, si ils ne sont pas trop manchots, ils pourraient bien finir par s'attirer les bonnes grâces du clan du Crabe. Cette aventure est



particulièrement intéressante si vous désirez faire découvrir l'Outremonde, ainsi que les terres et le clan du Crabe à vos joueurs. Elle vous permettra de leur dévoiler nombre des facettes de la dure vie le long du Mur. Elle est émaillée de nombreuses petites idées permettant de faire vivre des petites scènes fort sympathiques en marge de la trame principale. En définitive *Twilight Honor* est un scénario qui tient la route, et bien que les parties dans les Shadowlands aient tendance à être un peu du style "moi vois moi tues", la trame générale est des plus intéressantes. Dernière petite précision, assurez-vous que vos personnages disposent de compétences de combat correctes, car cette aventure est malgré tout relativement mortelle.

Score : 6/10

Geof.

Avengers : Masters of Evil

Scénarios pour Marvel Super Heroes
en anglais
Édité par TSR
75 F



Masters of Evil est le deuxième recueil de scénarios publié pour *Marvel Super Heroes*. Cette fois, ce ne sont plus les X-Men mais les Vengeurs qui sont à l'honneur. Théoriquement, les aventures s'adressent à n'importe quel groupe de héros de puissance moyenne (plutôt Spider-Man ou Cyclope que Hulk). Mais en fait, il est plus que vivement conseillé de faire jouer des Vengeurs, en choisissant parmi les dix décrits dans le livre de base, ou mieux, parmi la multitude proposée dans le *Avengers Roster Book*. À la différence de *Who Goes There*, le recueil de scénarios des X-Men, les sept scénarios de *Masters of Evil* possèdent un fil commun, et peuvent donc être joués en campagne. Parmi ces sept aventures, deux suivent le format des "intermèdes" inauguré lors du recueil précédent. Ce sont en fait des mini scénarios d'une heure à tout casser (dans tous les sens du terme !). Les autres scénarios, prévus pour durer entre 3 et 5 heures chacun, sont de conception plus classique, quoique presque exclusivement axés sur le combat.
Sans déflorer le thème de la campagne, sachez qu'elle reprend certains événements décrits dans les comics consacrés aux Thunderbolts (moins connus en France qu'aux USA), et qu'elle met en scène un grand et machiavélique ennemi de Captain America (non, pas Crâne Rouge). Au final, les aventures de ce recueil me paraissent moins variées et moins originales que celles de *Who Goes There*, mais elles remplissent néanmoins bien leur rôle, en privilégiant un cocktail d'action et d'héroïsme qui sied bien au jeu. Le fait de pouvoir les jouer en campagne constitue un plus indéniable.

Score : 6/10

Léonidas Vesperini

Weaver's assistant & Vimary sourcebook

TRIBE 8

Suppléments pour Tribe 8
en anglais
Édité par Dream Pod 9
135 F chacun

Tabernacle !

La stratégie commerciale de Dream Pod 9, c'est un peu l'inverse de celle du Loup Blanc. On sort d'abord le jeu de base, pas trop original mais bien fait pour mettre l'acheteur en confiance. Et vlan ! On le bombarde de suppléments créatifs et novateurs. Après *Heavy Gear*, *Tribe 8* reçoit donc du matériel de qualité.



Weaver's Assistant

Il contient un écran (sympa mais mou) et surtout un livret de 48 pages, véritable condensé de professionnalisme. Le chapitre des conseils au meneur est bien fait, pas transcendant mais pratique. Le background du jeu est ensuite résumé en huit pages : c'est exactement le genre de truc à photocopier et à faire lire aux joueurs. On y rappelle les divers groupes et lieux importants du monde et surtout à quoi ils peuvent bien servir dans une aventure. Un scénario d'introduction et cinq synopsis sont ensuite proposés. L'ensemble est parfois répétitif, mais les PNJ sont tellement bizarres, leurs motivations (ou absence de motivations) tellement tordues que le dépaysement est assuré. Avec un peu de boulot, il y en a pour plusieurs semaines de jeu. L'ensemble se suffit à lui-même mais constitue le départ d'une campagne qui se poursuivra dans les prochains suppléments.

Score : 7/10

Vimary Sourcebook

Ce joyeux fourre-tout de 140 pages passe le monde de *Tribe 8* en revue, toujours sous forme de témoignages. L'histoire des tribus est recueillie par un juge - du beau sexe - chargé d'une sorte d'audit moral des habitants de Vimary. La pauvre finira complètement désabusée, sa foi en les Fatimas (les avatars de la Déesse Unique) complètement balayée par leurs petites magouilles. Les QG des différentes factions sont ensuite superbement décrits (sous la torture) par les prisonniers d'un Z'bri. Ce monstre, complètement pervers, finit par accepter d'échanger les rôles avec sa dernière victime. C'est donc grâce à ses tendances SM qu'on assiste à la description du pays Z'bri, ses habitants et leurs mœurs... spéciales. C'est très bien fait, tellement bien décrit qu'on a envie de vomir au bout de cinq pages. Les lieux sont agrémentés de plans magnifiques pas toujours exploitables, la maquette et les illustrations d'une qualité constante. L'ouvrage s'achève sur une liste de factions plus ou moins secrètes décrites par la Fatima Dahlia herself, commentaires condescendants et PNJ détaillés à l'appui.

Score : 8/10

Ils sont vraiment trop forts !

Dream Pod 9 lance *Tribe 8* sur les chapeaux de roues. Le jeu évolue (le *Vimary Sourcebook* décrit même l'évolution des PNJ présentés dans le *Weaver's Assistant*). On est donc parti pour une gigantesque campagne tournant autour de l'émergence d'une nouvelle Fatima, une avalanche de suppléments et même des bijoux. Allez, ça changera des pins Toreador...

Thomas Brionne

Your Future Begins Now



Warzone

Jeu de combat avec figurines en français • Édité par Jeux Descartes • 400 F

La première édition (en livrets) de *Warzone* a dû remporter le succès qu'elle méritait, puisque Croc vient de m'offrir sa seconde mouture, dans une grosse boîte cette fois. Si ça continue à ce rythme, pour la troisième édition ils feront débarquer une Ézogoule dans votre salon... Faites gaffe !

Chroniques Mutantes

Bon, imaginez notre bonne vieille Terre, version cyberpunk, dirigée par des mégacorporations. Imaginez ensuite que quatre d'entre elles (*Capitol* au look Big Joe américain, *Bauhaus* la baronnie morbide au look prussien, *Mishima*, les Japonais techno-samouraïs, et *Impérial*, nuée de clans de conquistadores sapés comme des *Space-Wolf* ou des soldats de 14-18 high-tech) deviennent si importantes qu'elles s'affrontent pour la domination du monde, puis du système solaire. Ajoutez à cela que les guerres corporatistes ont planté tous les systèmes informatiques et réveillé les *Légions Obscures*, rejetons physiques de la perversité naturelle de nos âmes humaines. Ces armées immondes font penser aux *Néphariles* de Clive Barker dans *Hellraiser* ou à *Kult*. Seul un homme aux pouvoirs étranges avait vu venir le danger. Il s'agit de Nathaniel Durand, véritable messie mystique qui créa l'ordre de la *Confrérie*, dernier rempart contre les créatures maléfiques. Saupoudrez le tout avec *Cybertronic* (une étrange corpo née en un jour, qui a renoué avec l'informatique) et les *Tribus de la Terre* (quatre peuplades abandonnées sur la terre dévastée), et vous obtiendrez l'univers de *Warzone*. Un univers typé, riche, pas uniquement guerrier (et avec des femmes !), bref un background issu d'un JdR. Pour l'ambiance, imaginez un subtil mélange entre rétro-futurisme, gothique et techno-fantasy. Les fans de l'ancienne édition regretteront juste la disparition du *Cartel*...

Le matos, le matos !

La boîte de jeu est très belle. On y trouve trois livrets (background, règles et armées), des pions et gabarits à gogo, deux d20 et... 80 figurines en plastique ! De quoi monter deux bonnes armées, Impérial des tranchées et Bauhaus, histoire de se friter un max. Les figurines sont magnifiques, très détaillées et dans des poses sympa. Si la gamme en plomb de *Warzone* laisse parfois à désirer, les fournitures de base font ici figure d'exception. Il y a de quoi inquiéter les concurrents, surtout ceux qui pensent pouvoir refourguer des *Eldars noirs* moches au premier gamin venu... Les livrets sont tout aussi beaux : maquette irréprochable, des tonnes de dessins couleur (à la Bisley !) pour se démarquer des concurrents qui tapent plus volontiers dans le noir et blanc (difficile d'éviter le sujet...). C'est très bien, sauf qu'il manque un index dans les règles. Même avec les résumés dans la marge, quand on cherche un point précis, on galère sévère. Ajoutons que les peintres de Target Games sont très doués et obtiennent des résultats étonnants, même sur des figurines sculptées un peu grossièrement.



Des règles en or

Le point fort de *Warzone*, ce sont ses règles. Les armes et personnages sont définis par une liste assez classique de caractéristiques, et le moteur du système tourne avec des dés 20. Chaque personnage dispose de trois actions par tour (par exemple : se déplacer, sauter d'un toit, tirer). Les actions sont variées (se coucher, charger, escalader...) et il est possible d'en mettre une "en réserve". C'est un pari : elle pourra être perdue ou utilisée pour interrompre le tour de l'adversaire. Voilà qui offre de nombreuses options tactiques, comme des tirs de barrage ou des plongeons d'esquive. D'autres subtilités rendent l'ensemble réaliste et très stratégique : il faut réussir un test de sang-froid pour ne pas tirer sur la cible adverse la plus proche ; on sent bien les différences entre les armes, et les spécialités propres à chaque troupe. Au final, on obtient un système fluide, efficace, intelligent, tactique, simulationniste et cinématique. Le hasard est toujours présent, mais dans des proportions normales. En fait, c'est excellent. En considérant les armes lourdes comme des indépendants, Warzone fonctionne aussi bien pour d'immenses batailles rangées que pour de petits scénarios d'escarmouche. Pour finir, sachez que cette édition est EXHAUSTIVE, reprend les règles de véhicules et de héros (voir les *Compendium*), enrichies d'un chapitre sur le combat en intérieur. Deux reproches : les règles donnent trop d'importance aux chefs d'escouade et aucun scénario n'est proposé.

Tant va WH40K à l'eau...

La comparaison est inévitable. Pour moi, les règles de Warzone enfoncent littéralement l'ancêtre *WH40K*. C'est sans appel. Pour l'éthique commerciale aussi : tout est dans la boîte... Pour le background par contre, *WH40K* s'est imposé comme une telle référence qu'on a du mal à en oublier les aspects épiques et noirs. À côté, l'univers de *Warzone* manque de réalisme et fait pâle copie sur certains points.

...qu'à la fin, il nous les casse

Les débutants ne seront pas gênés par une comparaison avec *WH40K* : ils peuvent acheter sans hésiter. Les routards y trouveront un autre plaisir, plus tactique, plus cinématographique, mais avec un arrière-goût de déjà-vu. Quant à moi, je n'oublierai pas de sitôt ma partie test !

7.7

Score : 7/10

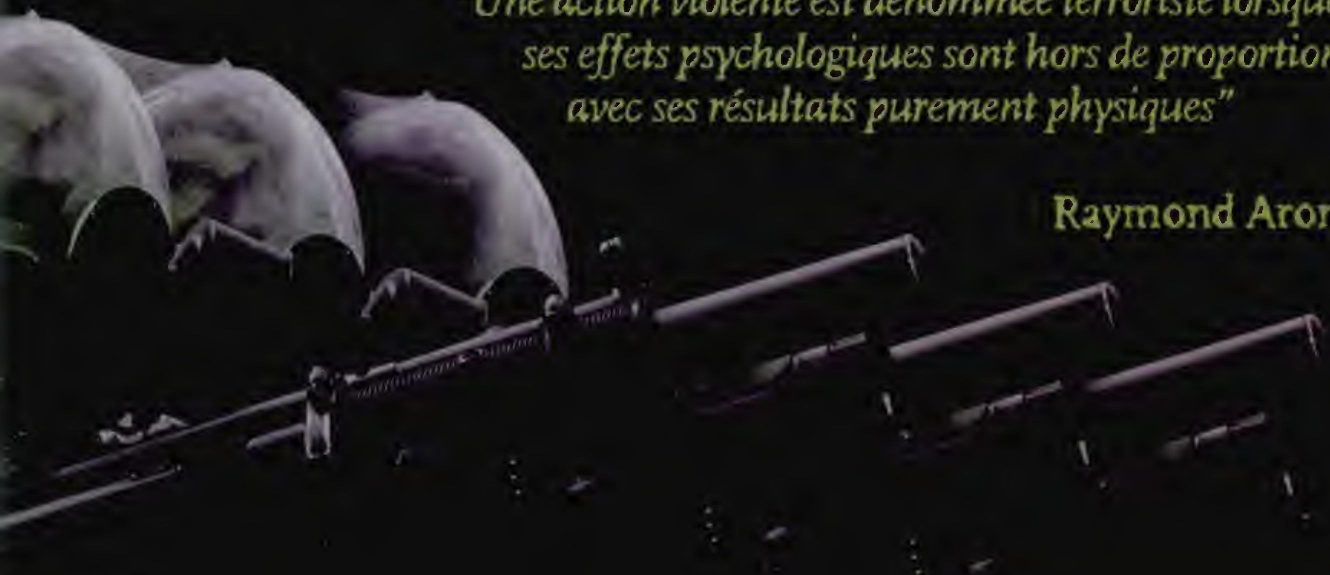
le magazine des jeux de rôles
backstab



T... comme terrorisme

"Une action violente est dénommée terroriste lorsque ses effets psychologiques sont hors de proportion avec ses résultats purement physiques"

Raymond Aron



DOSSIER 911-14

I. L'HYDRE TERRORISTE

Parler de terrorisme, c'est un peu comme marcher sur des œufs. En réunion de rédaction, l'idée a même provoqué des réactions de rejet assez nettes. Comme tout le monde, on refuse le terrorisme : difficile de faire autre chose que de réprouver. Mais il fallait être honnête : les actes de terrorisme pullulent dans les jeux (et les films !). Certains craignaient qu'on incite à jouer des personnages de terroristes. Rassurons-les, ce n'est pas du tout l'objet de ce dossier qui est écrit en vous imaginant dans le camp opposé. Après, c'est votre conscience...

Saviez-vous que... :
le "syndrome de Stockholm" est un comportement bizarre rencontré chez les otages. Ceux-ci s'attachent à leurs ravisseurs, allant parfois jusqu'à adhérer à leur cause. C'est un simple réflexe de survie. Inconsciemment la victime cherche à s'attirer la sympathie de son tortionnaire, et finit par se mettre dans son camp.

Le nombre de groupes terroristes se compte en milliers. Plutôt que de tomber dans un listing insipide, voici un survol plus ou moins détaillé, montrant toutes les facettes du phénomène. En route...

Où et quand ?

De 1880 à 1930, les manifestations terroristes touchent surtout la zone des Balkans (voilà une campagne Cthulhu toute trouvée !), un peu l'Irlande et l'Inde. Elles s'étendent ensuite au Proche-Orient, pour se propager dans les années soixante en Amérique du Sud et au Japon. Dès les années soixante-dix, le terrorisme s'attaque alors de manière violente à l'Europe de l'ouest. Aujourd'hui, il n'y a plus aucune frontière géographique et tous les pays y sont confrontés.



Avec le développement des médias, le terrorisme devient "publicitaire" : peu importe où a lieu l'acte, l'important est qu'il soit relaté, rappelant que la cause défendue existe toujours. L'Europe reste pour les terroristes un terrain d'action privilégié, pour plusieurs raisons : liberté de circulation, médias efficaces, procès publics et absence de peine de mort.

Idéologie

Les motivations des terroristes sont variables : ils défendent tous une cause qui peut être nationaliste, idéologique ou religieuse. Quoi qu'il en soit, ils se considèrent tous victimes d'un impérialisme, économique ou étatique, et décident de le combattre par "l'action directe". C'est-à-dire l'assassinat politique, la pose de bombes, le détournement d'avion...

Les victimes touchées par ces opérations ne sont généralement pas visées en tant que telles. Le but est d'engendrer la terreur chez l'adversaire, dans l'opinion publique et dans la communauté internationale. À l'origine, les cibles étaient plus politiques et l'action terroriste consistait à faire un signe à la population, à montrer que l'État en place n'était pas inébranlable. Les attentats devaient être l'étincelle qui pousse les populations à se soulever (cela reste le genre de raisonnement adapté à des univers med-fan). Ça n'a jamais fonctionné.

L'objectif a donc changé : la terreur doit seulement montrer aux États visés que le prix à payer est "trop lourd" s'ils refusent de se plier aux exigences révolutionnaires. A priori on pourrait penser que ce n'est pas plus crédible et que les États refuseraient toujours d'abdiquer. Mais une victoire sans appel vint prouver le contraire et servit d'exemple à tous les groupes suivants : l'IRA.

L'Irlande refuse la domination anglaise. Depuis le début du XX[e] siècle s'y multiplient des attentats et des soulèvements isolés. Et pourtant le régime britannique tient bon. En 1918 se crée l'IRA, premier groupe terroriste urbain, couvert et soutenu par une population. L'IRA mène une guerre sans merci, visant des cibles symboliques : en 1920, une veille de Pâques, en une seule nuit sont attaqués simultanément trois cents quinze postes de police ; le 21 novembre, huit commandos, à huit endroits différents, assassinent seize officiers des services secrets britanniques...



Au total, le conflit entraîne la mort de milliers d'hommes, dont des centaines de civils innocents. La communauté internationale condamne la politique de répression que maintient le régime britannique. Celui-ci finit par lâcher l'affaire, d'autant plus que l'IRA réplique sur le sol anglais, mettant le feu à des entrepôts de Liverpool. En trois ans, l'IRA va arracher à la Grande-Bretagne un statut d'autonomie pour l'Irlande du Sud : une réussite qui ne tient pas à une supériorité militaire, mais bien à un chantage basé sur la terreur. Pour tous les terroristes suivants, c'est un cas d'école qui, d'une certaine manière, valide leur théorie.

Structure des organisations

Les groupes terroristes viables s'organisent tous selon une structure plus ou moins similaire. Ils sont hiérarchisés, parfois même divisés en unités, en bataillons.

La plupart des membres du réseau sont des volontaires sans formation militaire. Ils aident la cause par un soutien matériel : recherche de fonds, support logistique, safe-houses, transmission d'ordres, collecte d'informations, fabrication de faux papiers, etc. Leur nombre varie, selon les groupes et les époques, entre 400 et 10 000 ! Ce qui est important c'est de retenir qu'ils sont toujours, en proportion, dix fois plus nombreux que les membres actifs.

Les membres actifs constituent le noyau dur des organisations. Il s'agit d'une trentaine à plusieurs centaines de soldats entraînés (700 à 800 dans les cas extrêmes !), menant les opérations armées.

Ensuite, si le mouvement est soutenu par une population (comme en Irlande ou en Palestine), des milliers de sympathisants apportent leur aide de manière moins engagée.

Le recrutement est fait par des hommes intelligents, qui choisissent souvent des personnes isolées, en quête d'une nouvelle famille ou d'un idéal. L'endoctrinement s'appuie sur cette base : tout est fait pour que le jeune enrôlé se sente accueilli au sein d'un groupe soudé, qui lui donne une chance de tout recommencer de zéro. Le premier geste symbolique consiste pour les nouvelles recrues à obtenir de faux papiers. C'est tout à fait inutile, et coûteux, compte tenu des petites opérations qu'on leur confie à leurs débuts. Mais cette pratique conforte le nouveau terroriste dans l'idée qu'il prend un nouveau départ...

Par ailleurs, les groupes terroristes ne sont pas isolés. Ils ont de nombreux contacts entre eux, échangent des informations, des techniques, des armes... Ils sont liés par une sorte de solidarité. En France, on a parfois retrouvé des bombes de modèle irlandais, pourtant posées par des groupes d'autonomistes algériens. Ou dans les années 80 des bombes au penthrite, un explosif militaire introuvable en France. De même, les organisations très expérimentées, comme en Palestine, forment parfois des "collègues" dans des camps d'entraînement. Ce soutien mutuel n'est pas étonnant : tous les terroristes sont animés d'une même motivation révolutionnaire, d'une même haine de "l'impérialisme" quel que soit le visage qu'ils lui donnent. Ils poursuivent tous, pensent-ils, le même combat : celui du Pur contre l'Impur.

Une autre particularité du terrorisme est sa capacité à disparaître pour réapparaître ultérieurement, surtout lorsqu'il est soutenu par une population. Certains groupes semblent éteints pendant plusieurs années et reviennent soudain en force. Les conflits peuvent donc s'étendre sur plusieurs dizaines d'années.

Les opérations

Les terroristes mènent cinq types d'opération. Elles ne prennent bien sûr de sens que par leur "revendication", faite systématiquement auprès des mass-médias. Ce sont toutes des situations privilégiées pour construire un scénario.

Pillage de banques ou d'armurerie

Les groupes terroristes sont souvent soutenus financièrement par des populations ou des États. Mais la logistique et les armes coûtent très cher. Il n'est donc pas rare que les groupes organisent des braquages de banques ou d'armureries pour se procurer de l'argent ou des armes. Ces opérations sont rares, imprévisibles pour les autorités, peu revendiquées, mais néanmoins dangereuses pour les terroristes qui sont obligés de s'exposer directement.

L'assassinat politique

L'assassinat politique est de moins en moins perpétré. C'est une démonstration de force évidente mais difficile à mettre au point, dangereuse et finalement inutile : la victime est transformée en martyr et la répression policière est souvent très sévère.

L'enlèvement de personnalités

L'enlèvement de personnalités (ou de simples otages) est utilisé pour obtenir une rançon ou la libération d'anciens compagnons d'armes. C'est une opération assez facile à mettre en œuvre, qui ne demande qu'une cachette sûre. Cela a aussi l'avantage d'impliquer l'État visé. Si ces opérations se terminent parfois par un succès (la libération de compagnons), elles peuvent aussi se solder par une attaque du RAID ou du SWAT.

Le détournement d'avion

Cette pratique a toujours une grande répercussion dans les médias et oblige l'État visé à prendre position rapidement, et d'une manière prolongée. Néanmoins, les règles de sécurité édictées par l'Organisation de l'Aviation Civile Internationale sont devenues draconiennes. Il est désormais très difficile de tenter ce genre d'opération. Par ailleurs, les services d'intervention spéciaux (RAID, GIGN, SWAT...) ont acquis une grande expérience en ce domaine. On en a eu la preuve avec ce qui c'est passé sur l'aéroport de Marseille il y a quelques mois ! Bref, une technique plutôt suicidaire.

La pose de bombes

C'est encore ce qu'il y a de plus simple et de plus efficace. Il est très facile de fabriquer une bombe artisanale. D'ailleurs, celles qu'utilisait récemment le G.I.A. en France étaient d'une simplicité déconcertante. De plus, les terroristes sont moins exposés. Les explosions aveugles ont lieu en fin d'après-midi, pour permettre une couverture des médias au journal de 20 heures. Elles visent, bien sûr, à instaurer un climat d'insécurité.

Saviez-vous que... :
les téléphones portables sont une galère pour la police car les mettre sur écoute revient trop cher. En revanche, le bon plan c'est qu'un utilisateur de portable peut être localisé au mètre prêt. Ça semble bête, mais c'est comme ça que le terroriste Kalkal a été localisé (puis écroué) l'an passé.



II. LA LUTTE ANTITERRORISTE

Saviez-vous que... :
comme les crimes contre l'humanité et le trafic de drogue, le terrorisme fait partie des actes "odieux" pour lesquels la loi édicte des règles particulières. La durée de garde à vue pour une affaire de terrorisme peut atteindre 96 heures ! De plus, la prescription pour de tels crimes ne s'applique que passé un délai de 30 ans.

Saviez-vous que... :
depuis la prise en otage d'athlètes israéliens à Munich, en 1972, les J.O. et le Mondial (deux réunions symboliques) sont les événements les plus protégés par les forces de police et de luttes antiterroristes. Le SWAT a couvert les stades pendant les J.O. d'Atlanta en 84 et la coupe du monde de foot en 94. En France, tout le Mondial s'est déroulé en Vigipirate code rouge, et renforcé...

Mais que font vos PJ ?

En France, la police judiciaire dispose d'une brigade antiterroriste spéciale qui enquête sur les différents réseaux connus. Une unité à Paris est même encore chargée d'investigations sur le F.L.B. (Front de Libération de la Bretagne), c'est vous dire si leurs activités sont étendues !

En cas de coups durs ou d'OP (**kézako ??**), ces brigades sont assistées du RAID, groupe d'hommes entraînés pour ce genre d'assaut, recrutés pour leur sang-froid à toute épreuve. Les techniques utilisées par ces troupes d'intervention sont souvent moins subtiles qu'on peut le penser, mais néanmoins efficaces. Pour chaque type de situation, ils appliquent un protocole bien défini.

Pour info, l'an dernier, l'assaut de l'avion sur l'aéroport de Marseille a été mené de la façon suivante. Aucun terroriste ne surveillait les otages, ce qui est tellement impensable que ce n'était prévu par aucun protocole ! Six hommes du RAID sont donc entrés dans le cockpit (deux debout, deux accroupis, deux allongés) et ont fait plein feu. Avec la cadence de tir des FAMAS, on arrive à une moyenne de 90 balles à la seconde dans l'habitacle ! De quoi pulvériser n'importe qui en un temps record !

Le péril européen

La construction de l'Europe et l'ouverture des frontières risquent de poser de gros problèmes dans la lutte antiterroriste. C'est pourquoi depuis 95 a été créé un véritable office de police européen : Europol (et non Interpol, qui n'est qu'un bureau de statistiques). Tout jeune et prévu pour réprimer le terrorisme et les trafics de drogue, difficile de dire ce que deviendra notre petit F.B.I. à nous... Parallèlement a été mis en place un système de diffusion rapide d'avis de recherche, le S.I.S. (Système d'Information Schengen). Ce dispositif permet en quelques heures de faire rechercher un individu dans dix des plus grands pays d'Europe.

Le déminage

Les explosifs utilisés par les terroristes sont très variables, dans leur puissance et leur forme. Ils peuvent être liquides, ressembler à de la pâte, à de la poudre ou même à une simple feuille de carton. Certains sont plus stables que d'autres, certains le fruit d'un mélange qui n'est opéré qu'avec la mise à feu. Du moins puissant au plus dévastateur, voici les différents explosifs courants : dynamite, TNT, Amatol, Tetryl, C3, C4, hydrogène liquide, nitroglycérine.

Outre la puissance de l'explosif, le problème du démineur réside surtout dans la complexité de la bombe. Généralement, les engins déposés par les terroristes ne sont pas très complexes. Mais il arrive qu'ils soient enfermés dans un objet (sac, valise...). Dans ce cas, une simple ouverture peut déclencher l'explosion. On fait alors évacuer la population pour utiliser des robots de déminage. Cette pratique s'est généralisée en Israël. Voici les gadgets disponibles en magasin :

Robot miniature EOD
Ce robot sur chenilles, filoguidé (portée de 100 m), est muni d'une pince, d'un canon à eau (cf. plus bas), d'un analyseur d'explosifs olfactif, d'une caméra, d'un rayon X et d'un canon de tir. Il est utilisé, entre autres choses, pour tirer sur les colis dont le contenu est impossible à identifier. C'est le must dans sa catégorie.

Disruptor 1152
Cet équipement (non mobile et filoguidé) est un bras mécanique en aluminium, surmonté d'une pince et d'un canon à eau. Ce dernier projette à une pression phénoménale une colonne d'eau, qui traverse même les parois solides, pour inonder sans l'endommager tout système de mise à feu électrique placé sur une bombe.

Nitrogène liquide
Ce liquide extrêmement froid (il bout dès -196 °C) est parfois utilisé. En y immergeant un engin explosif, la basse température peut bloquer les éventuelles batteries ou les détonateurs mécaniques.

Notons aussi que les combinaisons portées par les démineurs sont bien plus résistantes qu'on ne l'imagine. Certains vendeurs de prototypes font même des démonstrations "explosives", et pas sur mannequin. Quoi qu'il en soit elles ne protègent ni des chocs traumatiques, ni des fractures dues au souffle de l'explosion.



III. PLAN ROUGE

Si vous faites agir des terroristes dans vos scénarios, il y de grandes chances pour qu'il y ait des catastrophes : explosions de bombes, crash d'avion détourné, etc. Si vous mettez en scène un attentat, il est important de savoir ce qui se passe ensuite, car c'est là que l'horreur se matérialise réellement. Ces instants doivent rappeler aux PJ ce qu'est un acte terroriste, de manière concrète, avec tous les traumatismes et souffrances que cela engendre.

Ce qui suit vous donnera aussi des idées sur l'utilisation d'un acte terroriste pour couvrir l'assassinat d'une cible précise. Ainsi que sur la manière dont cela peut être découvert, ou dissimulé...

Médecine de catastrophe

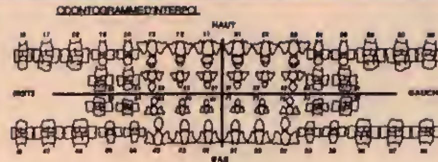
L'explosion d'une bombe, ou le crash d'un avion, déclenche immédiatement un plan d'urgence, appelé Plan Rouge (dès qu'il y a un minimum de 10 à 15 victimes). Toutes les autorités judiciaires, militaires et médicales du département convergent vers le lieu de la catastrophe. Il peut s'agir de la PJ, de la gendarmerie, des pompiers, du SAMU, de services médicaux de l'armée, de services hospitaliers, etc.

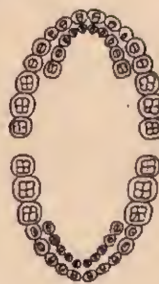
Dans de telles circonstances, on n'applique plus les règles de médecine habituelles, mais les protocoles de médecine de catastrophe. Si les morts et blessés sont nombreux (dans le cas d'un crash d'avion, par exemple), ces règles sont primordiales. La médecine de catastrophe part d'un principe simple : c'est la gestion d'une situation de crise pour laquelle, par définition, on manque de moyens. Un seul objectif : maintenir la vie, à tout prix.
La première personne arrivée sur les lieux, et ayant un diplôme de médecine de catastrophe, prend en charge la gestion du "chantier". Elle a eu plus de temps pour voir la situation sur le terrain, et les arrivants suivants doivent obéir à ses choix sans hésiter. C'est une règle d'or. Dans de tels cas, les grades, attributions et autres ne veulent plus rien dire : un lieutenant diplômé, s'il est arrivé en premier, donne ses ordres aux colonels.
Le responsable doit gérer les diverses équipes pour mettre en place des PMA (Poste Médical Avancé), des espaces de transition, des espaces d'évacuation, rétablir les communications, etc.
La mise en place des secours médicaux suit alors plusieurs phases précises : le ramassage (dégager et lever les blessés, ainsi que les cadavres), le tri et la catégorisation (priorité des traitements selon les blessés, en fonction des moyens disponibles), l'évacuation (transports médicalisés ou non, routiers ou aériens).

En plus de ces directives purement médicales, le Plan Rouge doit assurer l'établissement d'un périmètre de sécurité, le balisage, l'information des familles et des médias, la prise en charge des "impliqués" traumatisés... Autant de tâches qui compliquent la situation sur place.

Identification en médecine légale

Les corps des victimes décédées sont transportés sur le chantier, au dépôt mortuaire, étendus sur le sol et couverts de bâches si nécessaire. Ils ne peuvent être emportés ailleurs, car les lois sur le transport de cadavres sont très strictes. Dès qu'une catastrophe survient, une dizaine de légistes sont appelés pour procéder immédiatement à l'identification des corps. Là aussi, la médecine légale suit des règles spécifiques aux catastrophes.
Les différents corps sont triés en fonction de leur état. Moins le corps est "endommagé", plus l'identification sera aisée.
Théoriquement, les indices d'identification évidents devraient être les pièces d'identité et les vêtements. Mais dans les faits, les premiers gestes du médecin de catastrophe consistent à déshabiller toute victime pour voir son état. Le légiste arrivant ultérieurement, il n'aura généralement aucun cadavre identifiable de cette manière.





CARTE D'IDENTITE DENTAIRE
délivrée le ....

Nom et Prénom:..........................
Profession:..........................
Adresse:..........................
Date et lieu de naissance:..........................

Abrévations

A - amalgame
B - bridge
C - couronne acier ou or
DP - dent à pivot
Ex - dent extraite
O - obturation
R - racine
X - diastème

Travaux en or: marqués à l'encre rouge
Travaux en acier: marqués à l'encre noire
Travaux en porcelaine ou émail: cerclés à l'encre bleue

Pour les prothèses, dessiner les contours de l'appareil et des crochets (demi-jonc, lame, etc..., or ou acier), indiquer la matière base et le nombre des dents (ajustées ou non, porcelaine, résine ou or, etc...).

Deuxième catégorie : les corps identifiables par la famille. Ceux-ci ont gardé une morphologie assez nette pour que des parents ou des proches puissent les identifier. Sur certains corps défigurés ou brûlés, les "bijoux" ont une importance primordiale. Pour obtenir les noms des victimes et rechercher leur famille, on consulte les listes d'embarquement, les registres de personnel, etc.

Troisième catégorie : les corps trop endommagés, mais dont on pense connaître l'identité. Ils sont identifiés grâce à un examen de la mâchoire. On compare les données recueillies avec celles du dentiste du défunt présumé.

Quatrième catégorie : les corps trop endommagés, dont la mâchoire est détruite. Dans ce cas on procède, en dernier recours, à un examen génétique pour identifier la victime. Cette procédure rare ne concerne jamais plus d'une dizaine de corps par catastrophe.

Enfin, il arrive parfois qu'une ou deux victimes soient littéralement "pulvérisées", c'est-à-dire qu'on ne puisse plus retrouver leurs corps. Alors que, par ailleurs, on est certain de leur présence sur les lieux de la catastrophe.

La loi prévoit qu'il n'y a pas de décès sans corps. Autrement dit, ces gens étaient considérés comme "portés disparus" et les familles devaient attendre dix ans pour obtenir un certificat de décès. On imagine les difficultés pour faire le deuil dans de telles conditions. Désormais une procédure accélérée a été mise au point, pour autoriser l'émission d'actes de décès en un an.

IV. THE BLOOD OF ANARCHY

ASK FOR EVERYTHING...

Historiquement parlant, le terrorisme apparaît vers 1860. Les premières bombes éclatent dans une Russie encore féodale. C'est un mouvement populiste mené par des intellectuels anarchistes - les nihilistes (Bakounine et Netchaïev) -, qui obtiendra d'ailleurs l'abolition du servage (c'est ce même élan qui, après quelques mutations, amènera à la révolution de 1917).

Saviez-vous que... :

les anarchistes se nommaient "compagnons" entre eux. Ils ont été les premiers à prôner l'usage "des progrès techniques et chimiques de leur temps (fabrication de bombes) pour servir une cause révolutionnaire...". En 1881 en France, la bande anarchiste de Ravachol publiait même dans des journaux (Le Drapeau noir, La Lutte sociale...) des conseils pour faire des bombes, sous des rubriques "Études scientifiques"...

Difficile de parler de terrorisme sans aborder la question des anarchistes, car ils sont les premiers à avoir utilisé de manière systématique les techniques terroristes ! En effet, le terrorisme s'inscrit dans une logique de lutte des classes, contre l'ordre établi. Comme l'anarchie, il ne vise pas que l'État mais l'ensemble du système social.

La doctrine

Les anarchistes, au fil des époques, sont animés par un dessein commun : nuire à l'ordre existant. Leur but précis varie ensuite du renversement de l'État à un complet renouvellement de la société (plus de classes populaires, terres communes, égalité des sexes, abolition des frontières...), en passant par un idéal de la Fête... Ils sont parfois plus intéressés par le "mouvement révolutionnaire" en lui-même que par sa finalité.

Les périodes

Les périodes historiques où apparaissent des terroristes anarchistes sont nombreuses. Elles offrent des cadres de campagne très variés : nihilistes russes et Commune parisienne pour les univers steam-punk (1860-1870), mais aussi la Bande à Bonnot pour Cthulhu (1911-1912) ou les terroristes "de gauche" aux États-Unis - dans les années 70 (pour tous jeux contemporains).



La Bande à Bonnot

Appelés à l'époque les "bandits tragiques", cette bande de cinq ouvriers (Callemin dit Raymond-la-science, Bonnot, Garnier, Soudy et Carrouy) terrorisa la population française. Sous l'influence de Bonnot et de son ami garagiste Jean Dubois (d'origine russe, peut-être nihiliste), les marginaux de ce groupe mêlèrent actes terroristes et crimes de droit commun, luttant pour la cause ouvrière !

Tout commença en 1911 par des braquages de banques (Société Générale à chaque fois !) et des assassinats pour trouver de l'argent. Grâce au garage de Dubois, la bande utilisait des voitures et se déplaçait très vite : la police fut si inefficace qu'en mars 1912 Garnier envoya au journal le Matin, une lettre adressée au préfet Guichard. Cette lettre se moque bien sûr de "l'incapacité" de la police, à laquelle Garnier propose de donner quelques renseignements ! On voit pour la première fois l'utilisation des "médias" dans la lutte terroriste. Ce n'est qu'entre fin mars et mai 1912 que les membres de la bande sont arrêtés, non sans que Bonnot abatte un policier. L'assaut final se tint à Choisy-le-Roy, au garage de Dubois.

Ce sont les procès qui permirent ensuite de comprendre les motivations anarchistes de la bande : les banques étaient attaquées car elles constituent les "points sensibles de la société capitaliste". Ça calme !

"You don't need a weatherman
to know which way the wind blows"
Bob Dylan.

Entre 1960 et 1970, une vague de contestation (manifs, fanzines...) secoue les campus des universités américaines. Regroupés au sein du parti Students for a Democratic Society, de jeunes acid-heads prônent une égalité sociale et s'opposent à la guerre du Viêt-nam. Le mouvement est minoritaire mais en 1970, une centaine d'entre eux (selon le F.B.I.) crée une organisation clandestine qui désire durcir le mouvement amorcé : les Weathermen. Ils posent des centaines de bombes dans des banques, des grandes entreprises, des commissariats, des bureaux militaires...

Ce sont en fait des étudiants anarchistes utopistes, qui désirent juste "changer la société". Organisés en petits groupes de trois, ils préviennent avant que les bombes n'explosent pour éviter les victimes. On pense alors que la vie en campus favorise le recrutement de tels jeunes gens, formant une "Nouvelle Gauche"...

Complètement à l'opposé, apparaît à cette même époque une autre organisation : les Minutmen (armée secrète prête à agir dans la minute). Bien paranos, ses membres pensent qu'une "clique socialo-communiste" s'empare peu à peu du pays. Ils veulent donc détruire la société libérale en place pour la remplacer par une élite - eux en fait. Pour ce faire, ils multiplient les attentats terroristes à la dynamite, espérant monter les forces de l'ordre contre la population ! Rigolo mais pas très rationnel...



V. UNDERGROUND TERRORISM

DU TERRORISME DANS LES UNIVERS CYBERPUNK ET S-F...

File A : CYBERPUNK >> Street on fire

Urban Guerilla

Dans un monde cyberpunk, le terrorisme devrait logiquement avoir la part belle. En effet, le capitalisme forcené des grandes corporations met sur la touche un nombre important de miséreux. Il semble logique qu'ils se regroupent pour constituer des commandos terroristes tentant de déstabiliser les corpos, ou le gouvernement fantoche qui les couvre. Bref, une guérilla reposant sur l'équation simple : pauvres contre ultra riches. De plus le décor urbain s'y prête très bien.

Ajoutons que dans ces univers, le marché noir offre tout ce qu'il faut pour organiser des groupes armés. Et puis les prothèses cybernétiques rendent les combats rapprochés trop meurtriers, d'où l'intérêt de frapper à distance, par l'intermédiaire de bombes notamment. La puissance et la micronisation, tant des armes que des explosifs, participeront à rendre de tels groupes très efficaces.

Le cyberpunk est aussi le terrain de développement privilégié de trois types de terrorisme marginaux :

Le terrorisme informatique, qui consiste à attaquer des corpos ou des organes politiques en lâchant des virus dans leurs systèmes informatiques. C'est un fait : pour les grandes corpos, les données informatiques sont plus précieuses que des vies humaines.

L'éco-terrorisme, qui consiste à lutter pour la sauvegarde des rares espaces naturels qu'il reste. Ces groupuscules d'idéalistes vivent en dehors des mégalopoles et s'en prennent aux corpos polluant illégalement les derniers sites protégés.

Le terrorisme eschatologique, c'est-à-dire mené par des groupes de mystiques annonçant la fin du monde (cf. "Apocalypse et Artificiers"). Le cyberpunk, monde où l'humanité court à sa perte, voit naître des sectes d'illuminés prêchant l'imminence de l'Apocalypse, puisque l'église, "la prostituée de Babylone" est déjà morte...

Dans Shadowrun, on peut même imaginer des groupes terroristes prônant la supériorité ou l'infériorité des méta-humains, et s'employant à viser des cibles symboliques pour telle ou telle race.

The cops feeling - a corpo shit

De l'autre côté, les flics auront du mal à donner le change : les différentes forces de polices sont privatisées - sous l'égide de quelques grandes corpos. Elles sont franchement rivales et ne coopèrent pas. Ce manque de cohérence et d'entraide entre les différentes milices de sécurité est une aubaine pour les terroristes. L'absence d'échange d'informations et de mesures communes leur laisse une marge de manœuvre inespérée. Pour mettre cela en scène, inspirez-vous de ce qu'on peut voir aujourd'hui aux États-Unis (ou dans les séries) : chaque police travaille dans son coin et aucun lien n'est fait entre les différents services.

D'ailleurs, il est probable que des corpos financent en secret des groupes terroristes, authentiques ou créés de toutes pièces. Sous une apparence de lutte politique, ces commandos servent en fait à déstabiliser des concurrents financiers, à abattre un homme gênant (dans une masse de victimes), à créer des mouvements boursiers, à couvrir des runs, etc. Ces faux groupes terroristes sont peu nombreux, mais néanmoins actifs.

Code of the street

Enfin, pour l'ambiance cyber, n'oubliez pas qu'ici la rue parle. Des noms circulent, des mecs sont connus pour leurs talents d'artificiers, etc. Cela paraît stupide, mais ici de bons contacts peuvent remplacer des mois d'enquête. Et puis, en cas d'attentats, les équipes d'urgence sont bien plus efficaces et rapides que ce que nous connaissons aujourd'hui. Mais bon, d'un autre côté les explosifs sont plus meurtriers, alors...

File B : SPACE OP >> Empire in danger

Le terrorisme dans les univers de S-F peut prendre des proportions très variables selon le degré de technologie disponible. Tout dépend du monde, et du jeu : la micronisation excessive peut faire tenir dans un faux ongle de quoi détruire tout un immeuble, les gaz de combat peuvent être très puissants, des détecteurs de substances explosives mis au point...

En revanche, les motivations restent identiques : tous les univers S-F connaissent un empire hégémonique (l'Empire, l'Impérium, la Confédération...) , contre lequel peuvent se dresser des peuples de planètes injustement colonisées. Les opérations sont alors calquées sur ce que nous connaissons : bombes dans des bases ou des vaisseaux, détournement de cargos spatiaux, etc.



Saviez-vous que... : la différence entre terroristes et rebelles à la Star Wars (ou résistants) n'est pas toujours évidente. La nuance ne vient pas de la légitimité de la cause défendue (plus subjectif tu meurs...), mais du fait que les premiers ont des cibles (et donc des victimes) civiles, tandis que les seconds ne s'en prennent qu'à des objectifs militaires.

Saviez-vous que... : comme le fait remarquer un des personnages principaux du film Clerks, la construction de l'Étoile de la Mort par l'Empire était un chantier si vaste qu'il a bien fallu faire appel à des artisans indépendants. En détruisant l'Étoile, les rebelles n'ont-ils alors pas tué des innocents ? Le débat est ouvert...



VI. APOCALYPSE & ARTIFICIERS...

DU TERRORISME DANS LES UNIVERS MED-FAN...

Sources

- Le terrorisme international (Castermann, Que sais-je ?)
- Le terrorisme (PUF)
- Terrorismes et suicides (Éditions complexes)
- Terrorisme à la une (Gallimard)
- Médecine de catastrophe (Masson)
- L'alimentation en médecine légale (Édition [illegible])
- Études de criminologie Paris I
- Corps High-Tech (Steve Jackson Games)
- Compendium of Contemporary Weapons (Palladium Books)
- THE INVISIBLE (DC Comics)

Merci à [illegible] pour ses explications sur la médecine de catastrophe.

Terrorisme médiéval ?

Il est bien difficile d'imaginer un terrorisme médiéval, et ce pour plusieurs raisons. Primo, à l'exception de quelques univers Renaissance, la poudre n'a pas encore été inventée. Difficile donc de fabriquer des bombes, même si la magie peut pallier à ce problème.

Ensuite, qui donc peut être un terroriste ? Les paysans et autres gueux sont souvent trop peu organisés, acceptent leur sort et sont le jouet de superstitions ou de religions qui paralysent tout élan révolutionnaire. Les magiciens et autres devins ont toujours été, rappelons-le, proches du pouvoir. Donc en face, pas de bol...

Si dans un univers med-fan les pauvres venaient à se rebeller contre les vassaux, on aurait plus affaire à des soulèvements populaires du type Révolution Française qu'à des actes de terroristes. Et pour cause, les gueux sont ici majoritaires (en nombre), alors que par définition le terroriste tente de compenser son peu de poids.

Eschatologie, ho oui !

Le seul motif qui puisse pousser un personnage med-fan à se dresser contre l'ordre établi est religieux ou mystique. Le terrorisme eschatologique est alors tout à fait adapté. L'eschatologie consiste à annoncer (et à être persuadé) que la fin du monde est proche, que l'Apocalypse, le Millenium arrivent. C'est comme ça qu'on finit par mettre du gaz toxique dans le métro de Tokyo.

Les particularités de ces cultes, ou sectes, sont nombreuses et adaptées à du med-fan :

Souvent la prophétie s'inscrit dans une perspective millénariste : avec la fin du millénaire, la fin du monde (vous verrez en l'an 2000 !). De plus, ces fanatiques s'opposent toujours à l'ordre religieux déjà en place - donc n'importe quel culte med-fan - qu'ils jugent comme des traîtres ayant mal interprété les textes sacrés. L'Église est considérée comme la Mauvaise Mère.

Étant minoritaires, fanatiques, cachés et voulant s'attaquer au clergé en place, ces illuminés se livrent à des actes terroristes pour attaquer leur ennemi, faire parler d'eux ou punir le peuple qui n'est pas dans le droit chemin.

Savez-vous que... :
le mot "terrorisme" apparaît pour la première fois en 1798, sous la plume du philosophe Emmanuel Kant. Le terme est employé pour décrire une conception pessimiste du destin de l'humanité.

Aide de jeu : l'artificier

Créer une secte eschatologique qui occupera vos PJ le temps d'une campagne ou d'un scénario ne devrait pas être difficile. Reste à lui donner les moyens de faire des bombes. Voici le PNJ qu'il vous faut : l'artificier.

Si la poudre n'a été utilisée fréquemment qu'au XVIe siècle, c'est un pur hasard. N'importe qui aurait pu trouver la composition de la serpentine, première poudre mise au point, composée de trois ingrédients simples : du salpêtre (75 %), du souffre (10 %) et du charbon (15 %). Ce n'est ensuite qu'affaire de proportions. Là-dessus une petite flamme et zou, explosion ! D'ailleurs, la serpentine fut utilisée comme explosif durant près de deux siècles avant que ne se généralisent la poudre noire et des fusils efficaces. Un petit peu d'explosif ne signifie donc pas forcément que votre univers de jeu va être bouleversé par l'apparition de mousquets !

Il est fort possible que des alchimistes ou des herboristes (car c'est eux qui manipulent le plus de substances naturelles) aient sans le vouloir obtenu de la poudre. Voilà un secret qui a pu se transmettre de père en fils, jusqu'à ce qu'un jeune ambitieux en fasse son métier : quel noble hésiterait à payer un artificier pour aider à défricher un terrain, pour saboter une muraille adverse, etc. ? Et ainsi peuvent naître quelques artificiers de renom !



Outre ses connaissances théoriques, l'artificier doit être agile, discret et doté d'un grand sang-froid. Les nains - toujours proches de la mécanique, et donc capables de mettre au point d'ingénieux systèmes d'ignition - semblent être prédestinés à ce genre de travaux.

Gardez à l'esprit qu'une bombe médiévale consiste à stocker les trois substances dans un contenant et à y mettre le feu, par le biais de mèches ou autres... Le terroriste médiéval est donc toujours impliqué dans la pose de son engin explosif et doit prendre activement part à sa mise à feu. Pour les dégâts, considérez-les comme des dommages par feu assez graves, s'étendant sur une aire d'effet proportionnelle à la qualité de la bombe.

vol 1118 pour seattle

Ce scénario a pour cadre la "guerre des corporations", période de crise amorcée par la mort du Dragon Dunkelzahn en 2057. Toujours dans les bons coups, les PJ vont être partie prenante d'un des épisodes les plus sanglants de cette sombre période où, plus que jamais, tous les coups sont permis.



Avant-propos

La plupart des informations concernant la "guerre des corporations" sont tirées du supplément *Blood in the Boardroom*. Rappelons qu'au cours de cette période, qui s'étale de 2057 à 2060, les "Big 8" - mégacorporations classées AAA - ne vont cesser de se tirer dans les pattes, jusqu'à l'aboutissement ultime, symbolisé par la disparition pure et simple de l'une d'entre elles (et non des moindres !).
Si vous ne l'avez pas encore joué, ce scénario est l'occasion idéale d'impliquer les PJ dans la spirale infernale de ces événements qui se prêtent parfaitement à une campagne. L'intrigue, qui reprend un synopsis ébauché dans - l'excellent - supplément *Blood in the Boardroom*, va beaucoup plus loin et fournit notamment les dessous et les explications de cette affaire. Quelques libertés ont été prises, mais que les puristes se rassurent : l'essentiel est respecté, et notamment le cadre politico-juridique strict décrit dans le supplément précité et dans la troisième édition de *Shadowrun*.

L'histoire

Il s'agit d'une shadowrun qui ne tourne pas du tout comme prévu. À l'origine, les PJ sont engagés pour kidnapper un homme, David Hague, juge nommé par Fuchi près la prestigieuse Corporate Court (sorte de tribunal des corporations). L'opération doit avoir lieu peu après l'arrivée de Hague à Seattle par un vol de nuit trans-orbital en provenance de Tokyo. Les shadowrunners sont censés intercepter le juge et le transporter en un lieu sûr dans les Redmond Barrens, où il sera interrogé par leur employeur. Malheureusement, l'avion de Hague s'écrase en plein cœur des Redmond Barrens, faisant un épouvantable carnage. Dès lors, les instructions changent et les événements se précipitent. Les runners vont devoir récupérer la mallette et le corps de Hague parmi les décombres de l'avion et les ramener le plus vite possible à Mr. Johnson. Mais, du fait de la foule et de l'invraisemblable panique, l'opération va se révéler beaucoup plus ardue que prévu. Tous les éléments se liguent contre eux : agents de la sécurité, trafic inimaginable, routes impraticables jonchées de gravats et de cadavres, hordes de médias, médecins, garde du Métroplexe, survivants paniqués... Sans oublier quelques rafales sauvages de mitraillettes et des agents spéciaux hautement entraînés, qui semblent avoir anticipé le crash... Ça va être chaud !

My name is Johnson, Mister Johnson...

Seattle, 6 juillet 2059. Comme souvent dans *Shadowrun*, l'aventure commence au moment où l'un des PJ est abordé par l'un de ses contacts particulièrement dignes de confiance (si possible une Arrangeuse ou une Mécanicienne). Le contact évoque un job nécessitant une bonne organisation, du sang froid et de la subtilité. En principe, ajoute-t-il, la shadowrun ne devrait pas nécessiter l'usage des armes à feu. Et, bien entendu, le tout est extrêmement bien rémunéré. Si le PJ est d'accord sur le principe, son contact, sans rien préciser de plus, explique qu'il va prendre rendez-vous avec Mr. Johnson, qui attendra l'équipe au complet le lendemain matin, à 10 heures, au Star Glaze, un Matrix Café fraîchement inauguré en plein Downtown.
Les shadowrunners en ont peut-être entendu parler (test d'Étiquette (La Rue), seuil 3). Il s'agit d'un établissement de loisir, sponsorisé par une corpo qui a le vent en poupe, Novatech, et dont l'objectif semble être d'appâter la jeune clientèle aisée et branchée de Seattle pour l'initier aux joies des dernières nouveautés de la Matrice. À la fois débit de boissons et piste de danse, le Star Glaze a la particularité de vendre à des prix défiant toute concurrence de petits modèles de cyberdecks de marque Novatech. L'établissement va même jusqu'à proposer des opérations d'implantation de Datajack aux jeunes tentés par l'univers de la Matrice.
Les PJ pénètrent donc dans un lieu très déroutant, envahi par la musique techno, où les images virtuelles en 3D s'animent à proximité des clients. La quasi-totalité de la clientèle est âgée de moins de 25 ans. Quasi, car un homme chauve d'environ 40 ans, bien habillé, sort du lot. Par son âge, d'une part, mais aussi par sa manière de danser en se déchaînant au cœur de la piste, entouré de trois jeunes femmes courtement vêtues. Au grand étonnement des PJ, l'homme, en les voyant entrer, leur fait un petit signe, prend congé des danseuses qu'il embrasse une par une en leur pinçant les fesses, avant de se diriger vers une table du fond et de commander un whisky. Il s'agit effectivement du Mr. Johnson. Après avoir offert un verre aux shadowrunners, l'homme reprend son souffle et adopte un sérieux qui contraste de manière saisissante avec le spectacle qu'il offrait sur scène il y a quelques instants.
Mr. Johnson va droit au but. Sans jamais préciser qui est l'employeur, il explique que la mission consiste à kidnapper un homme, qui voyagera seul avec son chauffeur dans sa limousine. Johnson propose 80 000 nuyens par personne pour cette opération, dont 10 000 payables par avance. Dès qu'il a obtenu un accord de principe, le commanditaire précise un peu les données.
L'homme visé se nomme David Hague et se trouve actuellement à Tokyo. Le 11 juillet, dans cinq jours, il prendra le vol trans-orbital 1118 à destination de Seattle. Le kidnapping doit avoir lieu avant que Hague n'atteigne l'immeuble Fuchi à Seattle, son lieu de résidence. Il doit impérativement être capturé vivant. Les PJ se voient ensuite remettre une représentation tridéo de David Hague, ainsi qu'un bracelet téléphonique. Avant de conclure l'entrevue, Mr. Johnson attend les éventuelles questions. Mais les seuls renseignements supplémentaires que les PJ peuvent obtenir de leur interlocuteur sont que David Hague voyage en première classe et qu'il n'est généralement pas accompagné. Il a l'habitude, à son arrivée à l'aéroport, d'appeler les bureaux de Fuchi pour se faire envoyer un chauffeur privé et une limousine pour le trajet Seatac - Seattle, jusqu'aux bureaux de Fuchi. Toute autre question est "inappropriée".

Ce que les PJ ne savent pas encore...

Depuis qu'il a hérité des actions Fuchi que lui a léguées Dunkelzahn, Richard Villiers, chef de la division américaine de Fuchi (cf. encadré) est devenu l'actionnaire principal du groupe Fuchi Industrial Electronics, sans être majoritaire. Du coup, Yamana et Nakatomi ont conclu entre eux un accord provisoire visant à faire tomber Villiers coûte que coûte. Tout cela a fortement nui à Fuchi, dont les résultats et la compétitivité n'ont cessé de chuter. Récemment, Villiers a pris une décision importante. Il compte donner de plus en plus d'ampleur à sa propre boîte, Novatech, la faisant bénéficier du savoir-faire de Fuchi. Puis, il quittera le navire Fuchi avant qu'il n'ait définitivement pris l'eau, quitte à manipuler ses deux "collègues". Évidemment, cela ne doit pas se savoir, et surtout pas à la Corporate Court, un tribunal habilité à juger les différends opposant les "Big 8" auquel les Mégacorps doivent impérativement se soumettre si elles veulent conserver leur statut AAA.
Bien entendu et sans qu'il le leur dise, Mr. Johnson travaille pour Richard Villiers, qui soupçonne David Hague, l'un des juges de la Corporate Court, d'être au courant de ce plan et de vouloir le révéler en privé aux deux autres patrons de Fuchi. En interrogeant David Hague, Villiers espère que ses inquiétudes ne seront pas fondées. Dans tous les cas, tout cela ne doit surtout pas s'ébruiter, ni auprès des collègues de Villiers, Yamana et Nakatomi, ni auprès de ses concurrents et en particulier Renraku. C'est pour cela qu'il a fait appel à des shadowrunners.

Au boulot !

Les PJ ont un peu moins de cinq jours pour préparer leur enlèvement. Dans cet intervalle de temps, ils peuvent également mener une petite enquête afin d'en apprendre plus, par exemple, sur ce David Hague et, peut-être, sur l'identité de leur employeur. Ils ont tout intérêt à le faire, en tout cas, car c'est la seule partie de l'aventure réellement propice à la collecte d'informations. Après, l'action prendra le dessus, même si les PJ peuvent déduire beaucoup de choses de ce qu'ils observeront par la suite.

Les shadowrunners devraient vraisemblablement faire une reconnaissance du trajet qu'empruntera David Hague. Faites-leur comprendre, dans ce cas, que la sécurité à l'intérieur de l'aéroport Seatac et dans les QG de Fuchi au cœur de Seattle est "ultra top" et qu'un enlèvement serait vraiment très difficile en ces lieux. Le meilleur endroit pour le kidnapping est probablement sur la route qui sépare le point de départ et l'arrivée de la cible.
Laissez les PJ poser des questions et émettre des suggestions et acquiescez à la plupart des questions (s'ils demandent si la route traverse une zone boisée, par exemple, répondez par l'affirmative). De toute façon, les événements vont contrecarrer leur plan minutieux et c'est leur capacité d'improvisation qui sera surtout mise à l'épreuve.

Pour ce qui concerne l'enquête et la collecte d'informations, à vous d'estimer le nombre et l'importance des renseignements que vous pouvez leur fournir en fonction de leur façon de procéder. Il existe plusieurs moyens de découvrir ces informations : en interrogeant les contacts idoines, par la Matrice, par des tests d'Étiquette (Corporations)...
D'une manière générale, ne leur fournissez les renseignements que par bribes, de manière à les inciter à fouiller un domaine particulier, plutôt que de tout leur livrer d'un seul coup. Ainsi, ils n'apprendront que ce qui les intéresse vraiment.
David Hague : juge de la Corporate Court, institution ultra puissante, seule habilitée à régler les différends entre

Fuchi, panier de crabes

Même si la plupart des joueurs de Shadowrun connaissent la corporation Fuchi, reine des Cyberdecks, un petit résumé de la situation politique ne peut pas faire de mal.
La sérénité n'a jamais été de mise au sein de la mégacorporation Fuchi, qui, jusqu'au début de la "guerre des corporations", était pourtant la deuxième plus grosse corporation au monde, juste derrière Saeder-Krupp.
L'essentiel des problèmes vient du fait que Fuchi Industrial Electronics n'est pas dirigé par un, mais par trois "big bosses", principaux actionnaires de la société, qui n'ont jamais cessé de se mettre des bâtons dans les roues pour essayer de prendre l'ascendant sur leurs "rivaux". Ainsi, Fuchi Industrial Electronics est divisée en trois branches, dirigée chacune par un des trois frères ennemis : Richard Villiers est à la tête de Fuchi Americas, la division américaine ; Korin Yamana, lui, dirige Fuchi pan-Europa, division européenne et Shikei Nakatomi, enfin, est responsable de la division asiatique, Fuchi Asia.
L'assassinat du Président Dragon Dunkelzahn (le jour même de son investiture) a eu de profondes répercussions sur les "Big 8" en général, et plus encore sur Fuchi en particulier. Le testament de Dunkelzahn n'a fait que jeter de l'huile sur le feu. Ainsi, Dunkelzahn a légué un nombre très important de parts de la mégacorpo Renraku - concurrent direct de Fuchi - à un certain Miles Lanier, à l'époque bras droit de Richard Villiers et chef de la sécurité de Fuchi Industrial Electronics. La conséquence fut immédiate : Lanier quitta Fuchi pour rejoindre Renraku, ce qui causa un énorme préjudice à Fuchi. Pour corser le tout, Dunkelzahn, qui possédait quelques actions Fuchi, les céda à Richard Villiers, qui devint dès lors le principal actionnaire de Fuchi, sans pour autant être majoritaire. Les deux autres "patrons", Yamana et Nakatomi ne supportèrent pas cette situation et décidèrent de s'allier provisoirement contre Villiers. La situation en est à peu près là au début de l'aventure.

les mégacorpo qui dirigent le monde (les AAA). Hague est l'un des deux juges désignés par Fuchi pour défendre ses intérêts. Le second juge de Fuchi est une femme, Lynn Osborne. David Hague soutient la famille Yamana et dans une moindre mesure Nakatomi, tandis que Lynn Osborne, elle, défend les intérêts de la faction Villiers (cf. encadré sur Fuchi).

La Corporate Court : organisme ultrapuissant habilité à rendre des jugements que les "big 8" s'engagent à respecter. Ce tribunal est composé de plusieurs juges désignés par les huit mégacorporations fondatrices de cette institution : **Ares Macrotechnology**, **Aztechnology** Corporation, **Mitsuhama** Computer Technologies, **Renraku** Corporation, **Saeder-Krupp** Corporation, **Shiawase** Corporation, **Fuchi** Industrial Electronics, **Yamatetsu** Corporation.
Chaque mégacorpo compte au minimum un représentant, souvent deux.
Un juge de la Cour est récemment décédé : Dosan Aburakoji, un des deux représentants de Mitsuhama. Aburakoji s'est suicidé dans son domicile de Kyoto le 16 mai 2059. C'est Navroz Chandaria, de Renraku, qui a été désigné pour le remplacer.

Fuchi : reprendre les éléments de l'encadré "Fuchi, panier de crabes". La situation qui y est présentée, si elle n'est pas de notoriété publique, n'est pas non plus classée secret défense.
Si les PJ vont plus loin dans leurs recherches et se montrent persévérants, vous pouvez leur révéler les informations suivantes.
Les problèmes de Fuchi sont allés de mal en pis depuis la révélation du testament dévastateur de Dunkelzahn, qui a non seulement permis l'émergence d'un nouveau concurrent bientôt classé AAA (la Corporation Wuxing), qui a reçu de Dunkelzahn un don de plus de 200 millions de nuyens, mais qui a surtout entraîné la défection de Miles Lanier, chef de la sécurité de Fuchi et bras droit de Richard Villiers. Lanier s'est vu offrir par le défunt Dragon 4 millions d'actions de la mégacorporation Renraku, quittant aussitôt Fuchi pour rejoindre le conseil d'administration de Renraku. Peu après, de nouvelles Glaces Noires ultra performantes voyaient le jour chez Renraku, étonnamment semblables aux prototypes de Fuchi. Villiers, quant à lui, reçut du Dragon juste assez de parts de Fuchi pour être devant ses deux concurrents, qui n'apprécièrent bien entendu que modérément.

Enfin, les informations suivantes sont les plus difficiles à obtenir. Mais si les PJ mènent bien leur enquête, vous pouvez également les leur révéler.
La Corporate Court a été récemment saisie pour juger le cas Miles Lanier, accusé par les dirigeants de Fuchi (Yamana et Nakatomi en particulier) d'avoir divulgué des secrets industriels de Fuchi à son concurrent et nouvel employeur, Renraku. Le tribunal s'est réuni dans le plus grand secret à l'intérieur d'une station orbitale, débattant durant 18 heures en coupant toutes les communications avec la Terre. Le jugement rendu, qui n'a fait l'objet d'aucune publicité, serait plutôt en faveur de Fuchi, puisque Miles Lanier a été contraint de vendre les actions Renraku dont il a hérité à la Banque Zurich-Orbital, à un prix légèrement sous-évalué. Lanier a aussi été intimé de quitter Renraku et de rejoindre Fuchi. Fuchi, par ailleurs, a été condamnée à payer d'importants dommages-intérêts à Renraku, pour le préjudice que Lanier fait ainsi subir à Renraku en réintégrant Fuchi.

Pour conclure cette phase préparatoire, les PJ seraient bien inspirés de s'équiper de matériel sophistiqué de surveillance : jumelles infrarouge, communicateurs radio branchés sur la fréquence de l'aéroport, etc. Il leur fau-



Incarner Nathan Carrington

Carrington va essayer d'être discret dans son petit manège. Déjà, il se mettra bel et bien à la disposition des PJ pour les mener exactement là où ils le souhaitent. Il essaiera de se montrer affable à leur égard, mais il aura du mal à cacher ses opinions. S'il y a des shadowrunners métahumains, par exemple, il évitera de leur adresser la parole.

Chaque fois que les runners exploreront les zones de débris de l'appareil, il cherchera à s'éloigner du groupe pour déposer quelques indices qu'il a réunis avant de partir : une cagoule, à moitié carbonisée, avec un message simple inscrit dessus : "Et bientôt, boum !"; la liste des passagers du vol - que lui a remise Villiers - avec les noms des métahumains surlignés en rouge et la mention : "Pas de pouilleux dans nos avions".

Si les PJ demandent ce que fait Carrington, dites-lui qu'il erre au milieu des ruines. S'ils l'observent attentivement et relativement discrètement, les runners le verront jeter des objets dans les décombres. Reste à voir comment ils réagiront...

dra, en effet, pouvoir surveiller les déplacements de leur cible tout au long de son parcours. Enfin, contrairement aux suggestions de Mr. Johnson, les armes sont particulièrement bienvenues. Mais peut-on réellement craindre de la part de shadowrunners qu'ils prennent le risque de ne pas s'armer ?

28 minutes pour vivre

Seatac Airport, 11 juillet 2059. Le grand jour est arrivé. Les PJ se sont positionnés pour surveiller la descente d'avion de leur future cible. L'avion, parti de Tokyo il y a 28 minutes à peine (il s'agit d'un vol trans-orbital), ne va pas tarder à se poser. À partir de ce point du scénario, il va vous falloir décrire la scène, d'abord lentement, puis en accélérant de plus en plus afin d'accentuer l'effet catastrophique de l'événement.

Alors qu'ils attendent tranquillement l'atterrissage, les shadowrunners constatent que le personnel de l'aéroport est en proie à une activité de plus en plus fébrile. En voyant les véhicules d'urgence envahir les pistes et la garde du Métroplexe se déployer dans le hall de l'aéroport, les runners devraient commencer à se dire que quelque chose ne va pas. Les employés de la compagnie aérienne ont apparemment l'air horrifié par les nouvelles (inconnues) qui leur parviennent. Si un PJ est capable de se brancher sur les fréquences de l'aéroport, il captera quelques références étranges concernant le vol 1118, qui serait "mal programmé". De nombreuses personnes qui attendent le vol s'inquiètent et posent des questions, mais le personnel de l'aéroport ne leur fournit aucune explication. Soudain, la raison de toute cette tension apparaît clairement. L'avion attendu passe largement au-dessus de l'aéroport, et poursuit son vol vers l'est à une vitesse effarante. Quelques instants plus tard, une gigantesque explosion illumine la nuit d'été. Les sirènes se mettent à retentir dans toute la ville. De toute évidence, le plan des shadowrunners est à revoir...

Contre-ordre

Peu après le crash, le bracelet téléphonique que Mr. Johnson a remis aux shadowrunner se met à sonner. Mr. Johnson a l'air très mal à l'aise.

"Les instructions viennent de changer... lance-t-il, d'un ton grave. Il va falloir vous rendre sur les lieux de l'accident dans les plus brefs délais, puis récupérer en priorité la mallette de Hague, et si possible, son corps."

Les PJ, s'ils y pensent, ont ici une possibilité de négocier une rallonge. Mr. Johnson est vraiment anxieux et souhaite récupérer Hague et son équipement avant que d'autres ne le fassent. Il ira jusqu'à une rallonge de 30 000 nuyens par personne.

À présent, les runners doivent faire face à une situation des plus chaotiques. Si certains d'entre eux sont sur les pistes de l'aéroport, ils ont intérêt à partir le plus vite possible, avant que le trafic des piétons et des véhicules ne devienne proprement infranchissable. De plus, ils doivent le faire sans attirer l'attention des gardes du Métroplexe, qui, évidemment, observent les individus louches susceptibles d'être liés à ce qu'on suppose être un attentat.

Se rendre sur les lieux de l'accident, en plein coeur des Barrens, relève de l'exploit : un nombre incroyable d'ambulances DocWagon, de véhicules de patrouille de la Lone Star, de camions de pompiers Franklin Associates, tous venus de Seattle (et donc de l'ouest) convergent vers le site, accompagnés de tout ce que la ville peut compter de reporters, badauds, bons samaritains, sans oublier les familles et les amis de ceux qui se trouvaient dans l'avion. Même les goules des environs se rendent sur place, dans l'espoir de festoyer à bon compte.

La garde du Métroplexe est mobilisée pour faire dégager la zone de l'accident et empêcher les badauds d'y affluer. Ares, Fed-Boeing et d'autres corpos envoient toutes de l'aide logistique. Pendant ce temps-là, les gangs locaux profitent de la situation pour se défouler sur les vitrines, les voitures et le mobilier urbain d'une manière générale.

En d'autres termes, les runners se retrouvent dans le pire embouteillage humain - "bordel" serait un terme plus approprié - que Seattle ait connu depuis la Nuit de la Fureur.

Parcours du combattant

Progressivement, les shadowrunners vont comprendre que se rendre sur place par voie terrestre est tout simplement impossible. Commencez déjà par leur interdire l'accès aux lieux du crash par un véhicule terrestre (voiture, moto) : des flics de la Lone Star essayent de réguler la circulation pour favoriser l'arrivée des camions de Franklin Associates, les pompiers de Seattle. Mais l'embouteillage est tel que, rapidement, les PJ ne progressent qu'au pas. Quand ils se décident à se rendre sur le site à pied, confrontez-les aux situations suivantes :

- une sorte de chien cybernétisé de la Lone Star (unité K9) vient de péter les plombs ; la créature a senti l'odeur de la poudre et se précipite sur le PJ le plus fortement armé du groupe.
- peu après, une patrouille de la Lone Star intervient et demande à voir les permis de port d'arme du groupe de shadowrunners. À moins que les PJ ne les attaquent, les policiers ne s'éterniseront pas, plusieurs incidents graves en provenance des Barrens leur étant signalés par radio ;
- si les PJ s'éloignent des voies d'accès traditionnelles et s'enfoncent plus profondément dans les Barrens, ils croisent à présent un groupe de sept goules, alléchées par l'odeur de viande grillée qui flotte dans l'air, et bien décidées à tuer au moins un PJ du groupe pour se faire un casse-croûte ;
- dans les Barrens, les Crimson Crushers, un gang d'orks local, interrompent leurs activités de casseurs de vitrines pour tenter de racketter les PJ. Ils n'ont pas d'armes à feu, mais si les PJ se servent des leurs, ils attireront l'attention d'une nouvelle patrouille de la Lone Star qui, cette fois, essaiera d'embarquer les PJ.

Lors de chaque rencontre, insistez bien sur le temps qui s'écoule et mettez la pression sur les joueurs. Si les runners s'entêtent à vouloir se rendre sur place à pied, continuez à orchestrer des rencontres de ce type (familles de victimes éplorées, rescapés miraculeux hagards, reporters excités, pompiers débordés...), qui ne débouchent pas forcément sur du combat, mais qui leur font perdre du temps. Ils finiront bien par réaliser qu'il leur faut emprunter la voie des airs s'ils veulent conserver une chance d'atteindre les lieux dans un délai raisonnable.

Qui c'est qu'on appelle ?

S'ils veulent obtenir rapidement un véhicule aérien, les runners n'ont pas d'autre solution que d'appeler Mr. Johnson grâce à leur bracelet téléphonique. Ce dernier ne fera pas de problème pour accéder à leur demande. Il leur recommande simplement d'être discrets, en évitant, par exemple, de se poser à proximité des journalistes ou de témoins gênants. Ils ne doivent pas attirer l'attention, insiste-t-il.

Après avoir localisé leur emplacement géographique, Mr. Johnson remarque qu'il est situé à proximité d'un parking désert. C'est là que les PJ doivent attendre l'hélicoptère. C'est aussi là qu'ils devront ramener le corps et la mallette de David Hague lorsqu'ils les auront récupérés. Johnson s'y sera rendu entre-temps et les y attendra.

À vous de voir si vous voulez compliquer la tâche des PJ pour récupérer l'appareil. S'ils n'ont pas joué toutes les rencontres précédentes, vous pouvez les caser là !

Les innocents, ça n'existe pas

L'appareil qui va (enfin) conduire les PJ sur le site du crash est un superbe Hughes Stallion. Jusque-là, pas de problème. Mais ça se complique un peu lorsqu'on sait que le pilote est en réalité un fanatique du groupe terroriste Alamos 20.000 ! Comment cela est-il possible ? Une nouvelle fois, tout tient à la personnalité machiavélique de Richard Villiers, qui n'a pas tardé à réagir en apprenant le crash du Vol 1118. Pour éviter que les soupçons ne pèsent trop sur lui, Villiers a manigancé un stratagème tordu en recrutant innocemment Nathan Carrington, un pilote d'hélicoptère qu'il sait faire secrètement partie du groupe terroriste raciste Alamos 20.000. Villiers, conscient que le groupe Alamos n'a pas réussi d'action d'éclat depuis longtemps, espère que Carrington laissera des preuves sur place pour mieux revendiquer l'attentat... et il a vu juste ! En recrutant Nathan Carrington pour conduire les shadowrunners en hélico, Villiers a veillé à le " brancher ", en lui remettant une liste des passagers de l'avion et en insistant sur le fait qu'il y avait un nombre important de métahumains à bord, ce qui est plutôt étonnant pour les avions en provenance de Tokyo. Cela a eu son petit effet...

Quand il sera sur place avec les PJ, Carrington n'aura qu'un seul objectif : laisser des indices sur le lieu du crash pouvant être assimilés par les observateurs à une revendication du groupe terroriste. Le pilote sait qu'Alamos 20.000 est en légère perte de vitesse depuis quelques années, le nombre de sympathisants accusant une diminution certaine. Nathan assimile cela à la rareté des actions d'éclat des terroristes. Récupérer le prestige du crash de l'avion serait très intéressant pour eux.

Comment les runners vont-ils traiter ce problème ? S'ils ne s'en préoccupent pas, il est vraisemblable que l'attentat sera attribué au groupe terroriste Alamos 20.000. Si les PJ s'y intéressent, en revanche, ils peuvent peut-être comprendre la machination de Villiers et remonter les pistes. À eux de voir ce qu'ils comptent faire de cette information (auprès de Villiers ? de ses concurrents ?), sachant qu'ils n'auront de toute évidence pas de preuve formelle mais de simples présomptions.

Sur les lieux du crash

En survolant les lieux de l'accident, les shadowrunners constatent que l'avion s'est brisé en quatre parties principales et une multitude de minuscules débris, le tout éparpillé sur plusieurs kilomètres carrés dans les Redmond Barrens. L'appareil a visiblement touché d'abord le James Lake, où la section de la queue s'est séparée et est à présent pratiquement totalement immergée. Le reste a "rebondi" sur le lac, avant de heurter le sol, entraînant la dislocation de la partie centrale de l'avion en deux parties. Seul l'avant de l'avion trans-orbital, le premier tiers environ, a continué un vol plané pour finalement s'écraser sur une colline à quelques kilomètres à l'est du lac. Où qu'ils portent leurs regards sur cette impressionnante zone de chaos, les PJ voient du sang, des corps démembrés ou carbonisés, du verre, des débris métalliques tordus et du feu. Pas moins de 153 passagers et membres d'équipage ont péri dans cette catastrophe, sans compter les victimes blessées des Barrens, qui elles, se comptent par centaines. Les rescapés se comptent sur les doigts d'une main. La police, les ambulanciers et les reporters commencent à affluer.

Les shadowrunners doivent faire un choix : où vont-ils se poser ? Près du lac ? Près des deux zones centrales ? Près de la colline ?
S'ils se souviennent que David Hague voyageait en première classe, ils devraient penser à rechercher son corps à l'avant de l'appareil. Il leur faut donc effectuer leurs recherches du côté de la colline.

Des ambulanciers d'un type nouveau

Quand ils arrivent sur la colline où repose le nez de l'appareil, les shadowrunners repèrent une ambulance DocWagon et deux ambulanciers - dont un troll - en train de surveiller les lieux. En les observant, les PJ constatent que d'autres hommes sont vraisemblablement en train de fouiller les débris. Plusieurs détails clochent, si les PJ y prêtent attention. D'abord, l'ambulance DocWagon de cette équipe est arrivée de l'est, alors que TOUS les autres véhicules arrivent de l'ouest. De plus, les membres de cette équipe sont tous armés de mitraillettes avec silencieux. Certes, cela peut arriver pour les opérations spéciales de DocWagon - comme le savent sans doute les PJ-, mais dans le cas présent, c'est plutôt étonnant (encore, s'ils faisaient face à des terroristes armés, mais sur les lieux d'un crash ?). Enfin, l'un des agents spéciaux de cette équipe DocWagon est un énorme troll, ou plutôt un minotaure (troll de type européen), aux cornes impressionnantes. Les PJ en ont peut-être entendu parler : un test d'Étiquette (la Rue) de seuil 5 permettra de reconnaître son identité - un shadowrunner mercenaire du nom de Longhorn. Si au moins trois succès ont été obtenus au test, précisez que Longhorn est connu pour ses accès de rage incontrôlables, au cours desquels il recherche le corps à corps, au risque de s'exposer dangereusement (les PJ pourront profiter de cette info plus tard).
Quoi qu'il en soit, les runners ne vont pas attendre longtemps pour avoir la confirmation de leurs doutes : en effet, une autre ambulance DocWagon arrive sur les lieux et est accueillie par une rafale de mitraillette de la part de ses "collègues". Ces collègues sont en fait une équipe d'agents spéciaux à la solde de Renraku qui, eux aussi, recherchent David Hague.
Soudain, tout s'accélère : peu après les échanges de coups de feu, deux des agents DocWagon déguisés débarquent des débris de l'avion en transportant le cadavre de David Hague. À son poignet est fixé un attaché-case sur lequel figure le logo de la Corporate Court. Aucun doute possible, il s'agit bien de l'homme que les runners recherchent. Un troisième agent sort lui aussi des décombres - les agents spéciaux sont donc cinq au total - et sépare la mallette du corps en tranchant le poignet du défunt. Toute l'équipe saute alors dans son ambulance, avant de démarrer en trombe, laissant les PJ devant un choix difficile :
- s'ils suivent l'ambulance en prenant l'hélicoptère, ils se feront immanquablement repérer par ceux qu'ils traquent ;
- cela dit, le seul autre véhicule disponible est l'ambulance de la vraie DocWagon, et s'en emparer pourrait contrarier les soins à apporter aux éventuels survivants, sans parler des blessés des Barrens. Si les PJ choisissent cette option et décident de voler l'ambulance, ils devront gérer la situation auprès d'une équipe de DocWagon plutôt sur la défensive après avoir été ainsi ca-



Mais qui est donc l'auteur de l'attentat ?

Vous l'aviez sans doute deviné, c'est la Renraku qui est responsable du crash du vol 1118 pour Seattle. Pour y parvenir, la mégacorporation s'est servie des incroyables capacités d'un decker prodige dont elle a loué les services, le mystérieux Leonardo.

Les raisons sont simples. Connaissant les problèmes de Villiers avec ses deux collègues et le soupçonnant d'un coup bas dont Hague pourrait avoir entendu parler, les dirigeants de Renraku ont voulu faire d'une pierre deux coups : mettre Villiers en situation périlleuse, et favoriser l'autodestruction de Fuchi.
De même, ils espéraient pouvoir récupérer des informations importantes sur Villiers, grâce aux implants de Hague et à sa mallette.
Enfin, Renraku pensait que les soupçons de cet attentat allaient forcément peser sur Villiers. C'était sans compter sur les PJ et sur l'intelligence du dirigeant de Fuchi Americas.
Tout ce que Renraku parviendra à faire, c'est jeter de l'huile sur le feu qui brûle entre Villiers et ses deux frères ennemis, Yamana et Nakatomi. Mais cela ne servira à rien : Villiers ne s'intéresse plus à Fuchi...

nardée. Nul doute que les ambulanciers ne se laisseront pas faire comme ça. Dernier problème : les coups de feu vont certainement finir par attirer l'attention de flics de la Lone Star et des gardes du Metroplexe.
Quel que soit leur choix, les runners ont de toute façon intérêt à se décider vite.

Assaut !

En suivant - d'une manière ou d'une autre - les faux agents DocWagon, les PJ sont conduits à un immeuble désaffecté à plusieurs kilomètres des lieux du crash. S'ils savent qu'ils sont suivis (ce qui sera automatiquement le cas si les PJ utilisent leur hélicoptère), les faux agents préviendront leur QG (Renraku) et monteront une embuscade dans l'immeuble, en attendant que la corpo leur envoie des renforts.

Si les PJ ont manqué de discrétion, ils devront prendre d'assaut le bâtiment désaffecté, ce qui ne sera pas facile. Deux faux ambulanciers guettent les runners aux fenêtres du premier étage, tandis que Longhorn se dissimule derrière l'ouverture de l'entrée principale, dont la porte a été défoncée depuis longtemps (on est dans les Barrens, ne l'oublions pas). Dès que les shadowrunners s'approchent à une trentaine de mètres, les hommes postés aux fenêtres, ainsi que Longhorn ouvrent le feu.

Si les PJ ont fait preuve de discrétion, en utilisant notamment l'autre ambulance DocWagon (dont les faux agents se méfient beaucoup moins), ils pourront entrer dans le bâtiment beaucoup plus facilement, attaquer les deux gardes "DocWagon" qui, cette fois, gardent l'entrée, puis monter à l'étage où se trouvent Longhorn et deux autres agents.

Si les PJ n'arrivent pas à passer, le meilleur moyen consiste à provoquer verbalement Longhorn. Quand cette provocation atteint un niveau décent (à vous de juger !), le minotaure n'y tient plus : il sort, traitant son railleur de "tapette" et l'intimant de venir se battre comme un homme, au corps à corps et sans arme à feu. Si le PJ accepte, Longhorn tient parole, et les autres runners ont juste le temps d'en profiter pour contourner Longhorn et entrer dans le bâtiment. Les autres agents n'osent pas tirer, de peur d'atteindre le minotaure. À eux de profiter de l'effet de surprise pour attaquer les mercenaires dans les escaliers, dès leur entrée dans le bâtiment.

Attention ! Si le PJ défié par Lonhorn ne respecte pas sa parole et tire sur le minotaure, celui-ci réagira à partir du deuxième coup : il sortira alors son énorme pétoire et fera feu sur le shadowrunner, avant de le charger pour essayer de l'empaler sur ses cornes en titane.

Pendant ce temps-là, où en sont les deux autres agents de Renraku qui transportaient le cadavre ? À peine arrivés dans le bâtiment, ils montent immédiatement au premier étage, dans une salle équipée où des techniciens spécialisés dans les implants cyberware les attendent. Les techniciens entament une opération délicate pour récupérer la mémoire des implants crâniens de Hague. Délicate, non pas pour l'intégrité physique du corps, mais parce qu'ils ne veulent pas endommager la puce cybernétique.
Au même moment, l'agent qui transportait l'attaché-case tente de l'ouvrir, ce qui n'est pas évident, la mallette étant fortement blindée.
Pour réussir leur mission, les runners doivent s'occuper des gardes, récupérer le corps de Hague, l'attaché-case (voire les deux), puis s'enfuir et rejoindre Mr. Johnson sur le parking désaffecté où ils ont récupéré le Hugues Stallion. Et tout ça rapidement, les renforts de Renraku étant déjà en route.
S'ils pensent à interroger les membres de l'équipe "spéciale" DocWagon ou, mieux, les techniciens, les PJ pourront apprendre l'identité du vrai commanditaire des agents spéciaux : Renraku.
Cela peut réellement servir les intérêts de Villiers si les PJ lui rapportent cette information (cf. un peu plus loin).

Rebelote

En retournant au parking abandonné, les PJ retrouvent Mr. Johnson accompagné d'un nain prénommé Darren (il s'agit de Darren Villiers, puissant Adepte physique et jeune frère de Richard). Darren récupère rapidement la puce cybernétique de Hague et fait sauter le verrou de la mallette. Puis, se tournant vers les PJ, il leur demande s'ils ont une idée de l'identité des commanditaires de la fausse équipe DocWagon. Si les PJ mentionnent Renraku, le nain se contentera de hocher la tête en plissant les yeux d'un air entendu.
Les runners reçoivent alors leurs dernières instructions, qui consistent à ramener le corps de Hague sur le site du crash, ce qui posera, en gros, les mêmes problèmes que précédemment. Cela signifie concrètement traverser une zone urbaine dévastée, des feux sauvages qui commencent à se propager un peu partout, d'innombrables débris, des badauds, le tout sans attirer l'attention du service d'ordre, des équipes de DocWagon et des reporters zélés qui ne manquent pas.
S'ils ont échoué dans leur tentative de ramener le corps ou la mallette de Hague, ils ne toucheront pas le solde de leur contrat. Inutile de songer à retourner au bâtiment désaffecté, il est désormais truffé de gardes corporatistes de Renraku.

Conclusions

L'enquête ultérieure conclura au sabotage des systèmes internes de guidage du Vol 1118, entraînant un mauvais calcul de la part des pilotes de l'aéroport de Sea-Tac. Les analystes ne parviendront pas à comprendre les moyens et la technologie utilisés pour réussir cette prouesse.

Pour ce qui concerne l'auteur de cet attentat, tout dépend des actions des PJ. Renraku cherchera à faire courir le bruit que Villiers est à l'origine du sabotage, sauf si les PJ ont identifié les agents de Renraku et répété l'information à leur commanditaire.
Dans ce cas, l'attentat sera attribué au groupe Alamos 20.000, à moins que les PJ n'aient pas laissé Nathan Carrington déposer ses "preuves". Dans tous les cas, la polémique fait rage, et les journaux feront leurs choux gras de cette affaire durant plusieurs mois.
Autre possibilité : plutôt que de couvrir leur commanditaire, les PJ peuvent aussi l'enfoncer, ou tenter de le faire chanter. Ce n'est pas forcément une bonne idée, Villiers étant très rompu à ce genre d'épreuve de force. On le voit, la situation risque d'être chaude pour les PJ dans les mois à venir.

N'oublions pas non plus le problème de l'ambulance DocWagon que les runners ont peut-être volée. Si c'est le cas, la compagnie va tout faire pour traquer les PJ dans les jours qui suivent. D'abord, pour la valeur de l'ambulance et du matériel qu'elle transporte (équipement médical, médicaments, drogues...), mais aussi parce que DocWagon veut absolument savoir qui a usurpé son identité sur les lieux de l'accident. Les shadowrunners sont sa meilleure piste.

Et le pauvre David Hague dans tout ça ? Que les PJ aient récupéré le corps ou pas, on retrouvera son cadavre une semaine plus tard, dans un entrepôt des Barrens.

Aftermath

Un mois après ces événements, Li Feng, de la corporation Wuxing Inc. (en passe de devenir une AAA) remplace le défunt David Hague. À nouveau, on soupçonne Villiers, sans qu'aucune preuve puisse être apportée.
Peu après, Villiers vend ses parts de Fuchi, que Yamana et Nakatomi rachètent à prix d'or pour obtenir la majorité des actions de la société. Grâce à cet énorme bénéfice, Villiers renforce l'importance de sa propre mégacorporation Novatech. Yamana et Nakatomi, pendant ce temps-là, se déchirent les restes de Fuchi. Le plan mis en place par Villiers se déroule comme convenu. Sa conclusion est implacable.
Le juge Lynn Osborne quitte le tribunal des corporations pour rejoindre Novatech. Il n'y a donc plus le moindre représentant de Fuchi à la Corporate Court. C'est le début de la chute définitive.
Yamana finit par remporter son combat contre Nakatomi et devient pour la première fois le seul et unique dirigeant de Fuchi. Mais la société, entre-temps, a subi un déclin inacceptable pour le vieil homme, passant d'une classification AAA à un modeste A. Avant qu'elle ne subisse une OPA honteuse, Yamana se marie avec Mitsuko Shiawase et fait fusionner sa corporation avec Shiawase.
Le 28 juillet 2060, Fuchi cesse officiellement d'exister.

Auteur : Léonidas Vesperini
Illustrations : Stéphane Levallois

Les PNJ

Lone Star K9 Unit

L'unité canine (K9 en anglais) de la Lone Star est un molosse trafiqué par cyberware, ce qui se voit instantanément. Les ordres lui sont directement donnés par ses implants radio. Très efficace pour repérer et traquer le moindre intrus grâce à ses sens surdéveloppés, le K9 possède le défaut d'être très difficilement contrôlable quand il a commencé à attaquer. Il se focalise généralement sur une victime qu'il ne relâche que lorsqu'elle cesse de bouger. Sachant cela, les flics de la Lone Star ne lâche la créature qu'en dernier recours. En principe...

Attributs :

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
4(5)	4x4	3(5)	-	2/4	2	(0,05)	4(6)

Initiative : 4(6) + 1D6(2D6)
Réserves de dés : Combat : 4
Cyberware : implant radio, amortisseur de son, yeux anti-flash, vision thermographique, bombe corticale (5F à un mètre), griffes rétractiles, armure dermale 1, substituts musculaires indice 2, réflexes câblés (niveau 1).
Attaques : griffes rétractiles : 7M ; morsure : 8M.
Note : pour porter une attaque, l'unité K9 utilise un nombre de dés égal à sa Réaction, soit 6 dés. Elle ne peut porter qu'une seule attaque avec sa mâchoire dans un round, mais peut alors attaquer avec ses griffes s'il lui reste une action dans le tour.

Flics de la Lone Star

La Lone Star a été appelée pour prêter main-forte à la garde du Métroplexe, dépassée par les événements. Les bons vieux flics iront surtout là où il y a le plus de bruit. Mais malgré leur professionnalisme, eux aussi sont un peu débordés, ce qui se traduit en général par une tendance à sortir leurs armes un peu trop vite. Dans cette aventure, ils se déplacent par patrouille de quatre personnes, dans des Ford Americar lorsque la circulation le permet, à pied dans le cas contraire.

Attributs :

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
4	4	4	2	3	3	6	3

Initiative : 3 + 1D6
Réserve de dés : Combat : 5
Compétences : Arme à Feu 4, Athlétisme 3, Combat Armé 3, Combat à Mains Nues 3, Étiquette (Corporations) 2, Étiquette (La Rue) 4, Étiquette (Lone Star) 5
Équipement : Ares Predator, veste pare-balles (5/3)
Attaques : Ares Predator : 9M

Les Crimson Crush

Les Crimson Crush sont un gang majeur - bien que pauvre - des Barrens, constitué exclusivement d'orks. La plupart de ses membres portent une coupe rasta. Tous sont vêtus de blousons et de jeans rouges, décorés de motifs ornementaux (têtes de mort, marteaux...) couleur or.

Les faibles ressources des Crush font que ces gangers ne possèdent ni cyberware, ni armes à feu. Mais leur nombre élevé - et peut-être aussi leur courage inconscient - a fait leur force. Dans le scénario, les Crimson Crush se sont séparés en groupuscules d'une dizaine de membres chacun.

Attributs :

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
7	4	6	1	3	3	6	3



Initiative : 3 + 1D6
Réserve de dés : combat : 5
Compétences : Armes de Jet 3, Armes d'Hast 4, Combat Armé 4, Combat à Mains Nues 5, Étiquette (La Rue) 6, Furtivité 4
Équipement : synthé-cuir (0/1), couteau, chaînes, barres de métal, battes de base-ball
Attaques : couteau : 7L, couteau de lancer : 7L, chaînes : 6L étourd., batte de base ball : 7M étourd., barre de métal : 8M étourd.

Les gardes du Métroplexe

Les gardes du Métroplexe, déjà sur place lorsqu'a lieu l'accident, sont plus nombreux que les flics de la Lone Star. À la différence de leurs célèbres collègues, les gardes vont rester à proximité des lieux du crash pour mieux les surveiller. C'est la Lone Star qui est plus particulièrement chargée de se rendre là où il y a du grabuge

Attributs :

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
5	4	5	3	4	3	5	4

Initiative : 4 + 1D6
Réserve de dés : Combat : 5
Compétences : Arme à Feu 5, Combat Armé 5, Combat à Mains Nues 4, Étiquette (Corporation) 2, Furtivité 3, Interrogation 2, Théorie Militaire 2
Cyberware : Implants oculaires (vision nocturne), radio
Équipement : Uzi III, Gilet Pare-Balles (5/3), Electro-Matraque
Attaques : Uzi III : 6M, Electro-Matraque : +1 Allong., 6G étourd.

Les goules

La peau grise, chauves, les dents pointues et les yeux blancs, les goules sont vêtues de haillons et exhalent une épouvantable odeur de putréfaction. Si elles doivent se battre, elles se serviront soit de leurs griffes, soit de leurs massues cloutées.

Attributs :

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
7	5x4	6	1	3	4	(5)	4

Initiative : 4 + 1D6
Réserves de dés : Combat : 6
Compétences : Athlétisme 5, Combat Armé 5, Combat à Mains Nues 4
Pouvoirs : Griffes (dégâts = 8L), Sens Accrus (ouïe, odorat)
Faiblesses : Allergie (Lumière solaire, Légère), Sens réduit (vue)
Attaques : griffes : 8L ; massue : 6G étourd.

Nathan Carrington, pilote d'hélicoptère

La première chose qui surprend lorsqu'on voit Carrington pour la première fois est qu'il ne possède pas de cyberware, ce qui est curieux - pour ne pas dire rarissime - pour un pilote. Cela dit, il faut reconnaître qu'il pilote admirablement bien. Carrington essaye de cacher son appartenance au groupe terroriste Alamos 20.000, mais ses idées prennent souvent le dessus. Il faut dire qu'il rejette beaucoup de choses : les métahumains, en premier lieu, la magie, ensuite, et même le cyberware. Comme tout bon terroriste d'Alamos, il prône la "pureté" de la race humaine. Le crash du vol 1118 est l'occasion rêvée de faire une pub monumentale à son organisation.

Attributs :

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
4	4	4	2	2	4	6	3

Initiative : 3 + 1D6
Réserve de dés : Combat : 5
Compétences : Arme à Feu 4, Étiquette (Corporations) 2, Étiquette (La Rue) 3, Explosifs 5, Hélicoptère 6, Motos 3, Voitures 5
Équipement : Browning Max-Power, 2 grenades défensives, 3 grenades offensives, vêtements pare-balles (3/0)
Attaques : Browning Max-Power (9M), grenades défensives (10G), grenades offensives (10G)

Longhorn, le mercenaire minotaure

Véritable légende de la rue, Longhorn est un minotaure (troll de type européen), dont les très longues cornes effilées sont pointées vers l'avant ; ses canines inférieures sont également très saillantes. Il porte des cheveux mi-longs roux ainsi qu'une barbichette.
Avec ses presque trois mètres pour 250 kilos, Longhorn est un monstre physique, une véritable bête de combat. Son seul défaut est de s'exposer dangereusement lorsqu'il s'énerve, ce qui laisse une (toute petite) chance à ses adversaires.

Attributs :

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
10 (13)	5 (7)	10	2	4	3	0.5	4 (6)

Initiative : 4 (6) + 1D6 (2D6)
Réserve de dés : Combat : 7
Compétences : Arme à Feu 5, Athlétisme 3, Combat Armé 3, Combat à Mains Nues 6, Étiquette (Mercenaire) 4, Étiquette (La Rue) 4, Furtivité 3, Intimidation (Physique) 5
Cyberware : réflexes câblés (niveau 1), interface d'arme, radio, os et cornes renforcées au titane
Équipement : Ingram Valiant interfacé avec silencieux, gyrostabilisateur standard (indice 5), vêtements pare-balles (3/0),
Attaques : coups de cornes : 14M ; Ingram Valiant : 7G avec gyrostabilisateur standard, indice 5 (voir règles sur les rafales et les tirs automatiques p. 92 de Shadowrun 2e éd.)
Armure : vêtements (3/0) + os en titane (+1/+1) = (4/1)

Notes : Longhorn possède une armure dermale naturelle, une vision thermographique, et bénéficie d'une allonge +1. Il est sujet à des crises de rage incontrôlée quand on le provoque à outrance.

Les autres mercenaires de Renraku (les faux Doc Wagon)

Déguisés en employés de DocWagon, ces quatre hommes athlétiques sont en réalité des mercenaires surentraînés à la solde de Renraku. Tous portent des lunettes sombres teintées en vert.

Attributs :

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
5(7)	5	5	3	5	5	(1,8)	5(7)

Initiative : 5 (7) + 1D6 (2D6)
Réserve de dés : Combat : 7
Compétences : Arme à Feu 5, Athlétisme 4, Combat Armé 4, Combat à Mains Nues 3, Étiquette (Mercenaire) 4, Étiquette (Corporations) 5, Furtivité 5, Interrogation 5, Négociation 5, Psychologie 3, Voitures 3. Compétences câblées : Étiquette (Renraku) 5, Étiquette (La Rue) 5, Étiquette (Matrice) 5, Étiquette (Médias) 5
Cyberware : armure dermale 2, réflexes câblés (niveau 1), compétences câblées (4) de Niveau 5
Équipement : caméra tridéo, enregistreur vocal, Ingram Valiant interfacé avec silencieux et gyrostabilisateur standard (Indice 5), lunettes thermographiques et grossissement 20x, bracelet téléphonique, radio et moniteur, secrétaire de poche, 1 Dernière Chance
Attaques : Ingram Valiant : 7G
Armure : gilet à plaques (4/3)

Agents spéciaux de Doc Wagon

Ces hommes poursuivent un objectif principal, qui est d'abord de sauver le plus d'adhérents DocWagon. La mort d'un de leurs clients coûte effectivement énormément d'argent à leur employeur. Mais par rapport à des employés de DocWagon courants, les agents spéciaux sont armés et disposent de toute latitude pour se servir de leurs armes. On fait généralement appel à eux dans les situations de crise particulièrement délicates ou dangereuses. Les agents spéciaux sont tous triés sur le volet pour leur dévouement extrême. Ils sont si bien payés qu'ils ne cèdent que rarement aux tentatives de corruption.

Attributs :

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
3	3	3	4	5	5	(5,8)	4

Initiative : 4 + 1D6
Réserve de dés : Combat : 6
Compétences : Arme à Feu 4, Biotech 8, Étiquette (La Rue) 3, Étiquette (DocWagon) 6, Négociation 5, Psychologie 4, Sciences Biologiques 6, Voitures 4
Cyberware : Datajack
Équipement : Ares Predator, veste pare-balles, jumelle lumière faible et thermographique, microphone laser, bracelet ordinateur avec téléphone, médikit et 2 recharges, antidote, stimulant, tranquillisants, patches Dernière Chance
Attaques : Ares Predator : 9M
Armure : Veste pare-balles (5/3)

La quête des origines de wismerhill

encore une histoire de lune...

"Le Destin venait de se remettre en marche. Que réservait la Lune Noire à Wismerhill ?"

Ce scénario, conçu pour un groupe d'aventuriers de niveau 6 à 10, a pour but d'emmener vos joueurs à la rencontre du monde des "Chroniques de la Lune Noire". Il est indispensable que le meneur de jeu ait lu les BD pour en tirer la quintessence. De plus, s'il dispose des albums, il pourra se référer à certains passages pour accompagner ses brillantes descriptions d'un support graphique appréciable. Mais cette histoire peut aussi être adaptée et convenir à tout groupe d'aventuriers. Question temps de jeu, chaque acte devrait vous prendre une séance de jeu. Ils peuvent paraître déséquilibrés en taille de texte, mais vu le temps que prennent les combats, ils ne le sont pas.

Palais de Moork, dans le lit du Baron

"Wis, je sens que c'est un piège. Cette diseuse de bonne aventure ne me dit rien de bon.
- Tu as raison. Moi aussi, je la sens mal. Mais, il faut que j'y aille, je ne supporterai pas de perdre ma mère comme j'ai perdu mon père il y a quelques mois. Si la plus petite chance existe...
- Envoie quelqu'un à ta place et surveille tout de loin. Je suis sûr que c'est un traquenard.
- Tu as raison, mais je me demande qui sera assez pigeon pour marcher... On verra bien demain. Et maintenant finis les bavardages, viens !
- À tes ordres mon seigneur..."

Parlons peu, parlons bien...

L'Empire de Lhynn est le cadre géographique de cette aventure. Suite à une prophétie tout aussi étrange qu'inattendue, le nouveau seigneur de Moork, un jeune héros du nom de Wismerhill, va engager un groupe d'aventuriers pour retrouver un être qui lui est cher : sa mère. Après enquête, trois personnes pourraient bien être celle qu'il recherche. Il reviendra aux joueurs de trouver qui est la bonne personne.

For your DM eyes only

Nos héros

Le monde des "Chroniques de la Lune Noire" est situé sur le plan primaire. Il est comparable par bien des aspects à des univers plus connus tels que les Royaumes Oubliés. Les mêmes créatures peuplent ses donjons et la magie y est comparable. Vous pouvez donc utiliser votre groupe de joueurs habituel et le faire passer par une faille planaire pour le faire arriver à Moork. Vous pouvez aussi, bien entendu, créer une équipe pour l'occasion ou utiliser tout autre subterfuge pour amener votre groupe au début de cette aventure. Comme le monde est assez peu décrit dans les BD, il ne sera pas étonnant que les joueurs n'aient, au début de cette histoire, que peu d'informations sur ce qui les entoure. C'est d'ailleurs le fait qu'ils soient des étrangers qui va motiver leur implication.

L'histoire

Les Enfers sont en ébullition depuis que leur maître s'intéresse à un mortel à la destinée plus qu'étrange, un certain Wismerhill. L'un des rivaux du prince d'En Bas, le Duc Arzaal, voit dans cet attachement un bon moyen de



nuire et de torturer quelques misérables habitants du monde des vivants. À l'aide de quelques serviteurs, il monte donc une conspiration compliquée. Il veut briser encore un peu plus le cœur du jouet du Prince et créer un maelström politique qui plongera ce plan dans le chaos. Malheureusement pour lui, la principale victime va sentir le piège et envoyer au casse-pipe une bande de blaireaux pour prendre les coups à sa place. Devinez qui s'y colle ?

Machination à queue fourchue

Observant sa potentielle victime depuis quelques mois déjà, Arzaal n'a pas manqué de remarquer la supercherie de Haazhel Thorn et de son serviteur Urmarcht pour plonger Wismerhill dans la tristesse en lui faisant croire à la mort de son père. Wismerhill ne sait que très peu de choses de sa mère. Il connaît son nom - Oriel - et sait qu'elle l'a confié à la protection des vents, puis s'est séparée de lui pour le protéger. Il ne connaît pas la raison réelle de son abandon, mais suppose qu'elle ne l'a fait que pour son bien. Les vents, ses alliés, ne lui ont jamais révélé plus de choses sur ses origines, mais lui ont laissé entendre que le temps n'était pas encore venu de les réunir. En son for intérieur, Wismerhill pense que sa mère est morte et que son âme pure et belle l'attend sous des cieux plus cléments. Arzaal va donc faire renaître l'espoir dans le cœur écorché du jeune homme. Il pense qu'en lui faisant vivre la désillusion encore et encore, il parviendra à renverser un fragile équilibre dont Wismerhill semble être la clef de voûte. Il a ainsi prévu de lui faire retrouver non pas une mais trois "mères", puis de les lui enlever successivement, dans des conditions toutes plus atroces les unes que les autres, en faisant chaque fois porter le chapeau à l'une des forces en présence. Là où le bât blesse, c'est que le nouveau seigneur de Moork est, d'une part, bien entouré et, d'autre part, occupé : il va donc déléguer et par là même éviter du moins partiellement de tomber dans le panneau.

Là où tout commence pour les joueurs

Vous êtes dans une auberge...

Comme expliqué plus haut, le but est d'amener les personnages à Moork. Vous pouvez vous débrouiller comme vous voulez. Mais plus ça commence fort et plus les joueurs se sentiront dans le bain. Aussi nous vous proposons une manière infaillible de les impliquer. Il s'agit du truc de l'amulette en plusieurs morceaux. Vous allez voir, ça marche à tous les coups.

La curiosité est un vilain défaut

Alors qu'ils sont tranquillement attablés dans une auberge, pourquoi pas *À l'aventurier curieux*, et même s'ils ne se connaissent pas, les personnages sont abordés par un vieil homme à la robe étoilée. C'est un mage à n'en pas douter, vu son saint-frusquin. Il porte de nombreux anneaux, amulettes et autres objets ésotériques et s'appuie sur un grand bâton couvert de pierreries. L'homme se présente comme Formelune l'Ancien. Il désire inviter les joueurs à sa table et leur offrir un bon repas tout en leur parlant d'une petite affaire qui risque de les intéresser. Après leur avoir posé un certain nombre de questions, plus ou moins sérieuses comme leur date de naissance, leur fleur préférée ou encore leur chiffre fétiche, il se plonge dans une étrange transe, puis leur déclare qu'ils ne sont définitivement pas là par hasard. Il y voit un signe du Destin. Il sort de sa robe un paquet de soie et le déroule avec précaution sur la table. Il contient, bien enveloppés, les morceaux de ce qui ce qui semble être un médaillon particulièrement magnifique représentant un dragon entre une lune et un soleil. Il en remet alors précautionneusement un fragment à chaque personnage (leur nombre coïncide). Formelune les regarde ensuite d'un air bienveillant et dit : "Allez-vous devenir les enfants du dragon ?". Il est certain que les joueurs ne résisteront pas à l'envie de rassembler les différents fragments du médaillon, pour voir... Et c'est à ce moment précisément qu'ils ouvriront un portail vers Moork et seront aspirés à travers les plans vers leur destin. Ils se retrouveront assis dans une auberge, *À l'imbécile heureux*, les morceaux de médaillon encore en main. Ils apprendront de Bonvar, le patron, qui semble surpris de leur arrivée inopinée, qu'ils sont dans la bonne ville de Moork. La langue parlée est pourtant assez proche de ce qu'ils connaissent, mais aucune des villes, ni des personnes, qu'ils pourront citer ne semble être connue dans la région. Les pièces utilisées sont différentes, mais l'or c'est l'or : elles sont donc les bienvenues, même si le change leur semble désavantageux. Si les joueurs avaient des biens auxquels ils étaient sentimentalement attachés, comme une monture particulière, un livre fétiche ou toute autre chose, ils les ont suivis aussi. Les objets seront sur la table, les montures à l'écurie. Une nouvelle vie pour eux commence.

Prologue

C'est demandé si gentiment...

Dès le lendemain à la première heure, avant même l'ouverture des portes de la ville, un détachement de garde commandé par un énorme demi-orque du nom de Gor-gor Bey fait irruption dans l'auberge. Il demande au patron terrifié qui sont les Drozak qui sont apparus comme par enchantement. Une fois les joueurs identifiés, il les prie de le suivre car le "petit" désire les voir. Leur présence inexpliquée fait d'eux de potentiels espions. Toute résistance obligerait Gor-gor à les bousculer et ça, ce serait dommage. "Alors ? On dit que vous résistez ?" leur demande-t-il les yeux pleins d'espoir.

Qui c'est qui tombe bien ?

Conduits sous bonne escorte au palais du baron, les joueurs sont introduits dans la salle du trône, où les attend un jeune souverain aux curieux yeux violets. Il est occupé à donner des ordres : une expédition pour une nécropole semble être sur le départ. Une fois les présentations faites, Wismerhill va droit au but. Pour



lui, les joueurs sont des espions et la seule manière de s'en débarrasser, c'est une bonne exécution publique, histoire de calmer la populace avant son prochain départ. Il va de soi que les joueurs ne l'entendent pas de cette oreille. En discutant, ils parviendront à le convaincre. Il fera examiner le médaillon par un mage, Shamballeau, qui déclarera d'abord que c'est d'une protection contre les moustiques, puis en se reprenant si les joueurs font scandale, qu'il pourrait s'agir d'une sorte de "clef" permettant de voyager entre les plans. Apparemment convaincu, Wismerhill, accordera aux PJ le bénéfice du doute et leur proposera, pour prouver leur bonne foi, de travailler pour lui. En échange de quoi il promet de demander à son puissant mentor, Haazhel Thorn, de les renvoyer d'où ils viennent s'ils le désirent. Il garde la "clef" en gage de leur bonne foi.

Maman j'ai raté le Dragon

Après leur avoir donné un minimum d'informations sur lui et le monde, le baron de Moork leur refile le bébé, en insistant sur l'importance de cette histoire. Les joueurs peuvent poser toutes les questions qu'ils veulent, Wismerhill tentera d'y répondre. Il y a deux jours une petite caravane est arrivée en ville. Une vieille diseuse de bonne aventure a demandé audience et a vu dans ses cartes des signes fort curieux. La mère de Wismerhill, dont le visage a "trois faces", serait proche

Le casting de la baston

Six chevaliers de la Lumière

Paladin niv 4, LB, PdV 27, CA 2, TACO 16, lance ou épée longue(sp).
Armure de plate et bouclier

Brito

Paladin niv 9, LB, PdV 80, CA 0, TACO 8, Armure de plate + 2, épée à 2 mains +3 (sp)
FOR 17, INT 11, SAG 14, DEX 13, CON 16, CHA 17

Les voyageurs (8)

dont certains sont blessés
Voleurs niv 1, PdV 4, CA 7, TACO 20, dague ou épée courte

du "long chemin". Seuls les "enfants du Dragon" pourraient encore "prolonger sa marche". Wismerhill a toujours pensé que sa mère était morte. Elle s'appelait Oriel et était liée de près ou de loin à la magie et surtout aux vents. Il se peut qu'elle ait du sang elfe. Ils pourront communiquer ensemble grâce aux prêtres de la Lune Noire. Le plus simple serait que l'un d'eux les accompagne, cependant, Wismerhill décide qu'il n'en sera rien. En effet, il a de nombreux ennemis dans l'Empire. C'est la raison qui le pousse à remettre son sort dans les mains d'inconnus qui n'attireront pas l'attention comme étant ses alliés ou ses serviteurs. Qu'ils opèrent donc avec tact et discrétion. Après leur avoir fourni or et équipement, il leur enjoint de commencer leurs recherches sur l'heure. Rattraper la caravane et interroger la diseuse de bonne aventure est possible. Consulter les archives de Moork aussi. Ou tenter de remonter la piste depuis l'endroit où il a été élevé, Whispers Hill ? Mais, aux dernières nouvelles, tout le monde était mort : bonne chance. Une dernière chose : il leur remet un sceau en cuivre. En le brisant, les PJ feront peut-être faire venir Wismerhill et ses compagnons pour leur prêter mainforte. Qu'ils ne l'utilisent que s'ils ont retrouvé sa mère et qu'ils sont en danger. Mais ça ne risque pas d'arriver, n'est-ce pas ?

En fait, c'était facile

Les joueurs sont dès à présent livrés à eux-mêmes. Si ce sont des boulets et s'ils ne sont capables que de suivre les chemins fléchés, les info leur tomberont plus ou moins toutes cuites dans le bec (Arzaal peut intervenir pour donner un coup de pouce, genre livre qui tombe et s'ouvre à la bonne page). Sinon, laissez-les un peu chercher et découvrir le monde et les forces en présence. En s'y prenant bien, ils découvriront que trois femmes du nom d'Oriel correspondent à la description. La première est la reine d'une communauté d'elfes qui peuplent la "forêt des Passions". Le chef du protocole de Moork connaît son nom et son existence. Un druide pourrait parler de la seconde, qui est une prêtresse de l'air vivant dans le nord dans la province d'Arlin, non loin de Sysigie, siège historique de l'ordre des Chevaliers de Justice. Il faudrait interroger l'un d'eux pour en savoir plus. La dernière Oriel est une aventurière à la solide réputation. Ses "exploits" ont parfois donné lieu à des chansons que les bardes colportent aux quatre coins de l'Empire. Ces trois femmes sont connues pour leur beauté et leur courage. Pour le début de l'aventure, il suffit qu'ils localisent l'elfe, au fil de leur voyage puis, au détour des rencontres, vous pourrez faire apparaître les autres, ce sera plus crédible.

S'ils poursuivent la voyante

Ils n'auront pas à aller très loin. Après trois petites journées de cheval sur une piste assez facile, puisqu'il suffit d'interroger les paysans, ils découvrent le campement de la petite caravane et sont attirés par des bruits de combat. Elle est attaquée dans une clairière où elle avait fait halte. Les agresseurs ne semblent pas vouloir faire de prisonniers. En y regardant de plus près, la moitié des membres sont déjà morts. Ce sont des non-humains, demi-orques, elfes, nains... Apparemment, il n'y a pas de pillage : l'embuscade était destinée à tuer. Les agresseurs sont tous à cheval, en armure lourde, et portent les signes évidents d'un ordre religieux : une grande croix dans un rond rouge. Ce sont des Chevaliers de la Lumière. Si les joueurs sont tous humains, ils leur ordonneront de passer leur chemin, sinon, ils les chargeront. Au moment de l'arrivée des joueurs, il reste encore six chevaliers en selle et leur chef, le commandeur Brito. Si les joueurs n'interviennent pas, les dix survivants tueront encore deux chevaliers avant de tous rendre l'âme. Sinon baston. À la fin du combat, les PJ se rendent compte que la vieille femme fait partie des victimes. Elle a été égorgée. S'ils ont fait des prisonniers, ces derniers s'évanouissent puis reviennent à eux sans aucun souvenir de leurs trois derniers jours. L'attaque est en effet l'œuvre d'Arzaal qui s'est arrangé pour éliminer les témoins gênants. S'ils interrogent les survivants, ces derniers leur diront qu'il y a cinq ou dix jours, après avoir lu dans les entrailles d'un oiseau, la doyenne Mira a décidé d'aller à Moork. Elle est rentrée seule dans la ville, y a passé six heures et est ressortie. Après ça, elle s'est couchée et a dormi vingt heures. À son réveil, elle ne semblait pas se souvenir de leur passage là-bas. Mais elle était comme ça et ne prêtait pas d'intérêt au passé.

Acte 1 La "forêt des Passions"

Hou ! ça a l'air sympa

Si les joueurs se déplacent dans l'ordre par rapport à l'endroit où ils se trouvent, ils vont commencer par s'enfoncer dans l'Empire. La "forêt des Passions" se trouve en effet à une dizaine de jours de voyage. C'est une forêt d'arbres très colorés dont les teintes passent principalement par toutes les nuances de bleu et de rouge. Les elfes prétendent que la forêt dévoile ses couleurs pour les remercier de leur présence dans la région. C'est un lieu mythique et les joueurs n'auront pas de mal à le localiser. Il se situe au fond d'un vallon, à trois jours de marche de toute ville. Il y règne un micro climat : la nature est toujours luxuriante et le temps chaud et agréable. Il n'y a pas de route, mais des sentiers à peine tracés. Très vite, si ce ne sont pas des pro de la survie, ils se sentiront perdus. Cependant, les arbres sont couverts de fruits mûrs, les fleurs dilatent leur petit pistil au soleil et les oiseaux gazouillent. C'est un jardin d'Eden, un lieu qui semble épargné par les malheurs du monde. Quand vous en aurez assez de faire se dilater les oiseaux et chanter les pistils, les joueurs commenceront à percevoir des sons étranges : c'est de la musique. Et puis tout à coup, en écartant les hautes herbes, ils découvriront une scène enchanteresse. De jeunes nymphes elfes se baignent dans le plus simple appareil dans un petit lac ensoleillé où nagent des cygnes blancs et roses. Sous un kiosque, d'autres elfes en superbes atours jouent de splendides mélodies avec des instruments précieux. De l'autre côté du lac apparaît une cité fine et majestueuse qui s'élève avec grâce vers les cieux en prenant appui sur les arbres.

Au royaume des rois...

Reçus par deux dignitaires aux atours superbes, Filmmor, prince des sommets, et Aloine, altesse des feuillages, ils sont conduits vers la cité qui n'a en fait que la taille d'un village. Très vite, ils sont harcelés de questions par leurs "nouveaux amis" qui désirent savoir s'ils soutiennent le prince Léonof ou le primus Crogui. Avec un peu de calme, nos héros devraient comprendre la situation : Belécrin, la "ville" où ils se trouvent, n'est habitée que par une trentaine d'elfes. Tous sont les derniers descendants de dynasties elfiques qui autrefois régnaient sur le monde. Ils sont la quintessence de la noblesse de cour et se disputent sans cesse. Mais n'allez pas croire que leurs querelles soient vaines. La lutte pour le pouvoir est acharnée car parmi tous les princes, princesses et dignitaires qui hantent ces lieux, un seul est choisi tous les sept ans. Il est couronné roi de la forêt et a l'immense privilège de commander aux autres. Sa parole fait loi. Nous sommes à cinq jours de la prochaine élection et les intrigues vont bon train. Quatre candidats sont encore en lice : Léonof, Crogui, Oriel et Lamiel. Nul ne sait qui d'entre eux se coiffera de la couronne des feuilles d'or, symbole de la suprême autorité.

Le protocole ça colle

Pour devenir monarque, il faut être le plus subtil, le plus adroit et le plus respectés des elfes. La tâche est donc ardue. Le principe de l'élection est simple : chaque elfe dispose d'une voix qui lui sert à disqualifier l'un des autres. À chaque tour, il y a donc de moins en moins de candidats en lice, ceux qui sont hors course ne peuvent d'ailleurs plus voter. Mais on ne peut voter contre quelqu'un que si on a quelque chose à lui reprocher. La procédure est donc assez compliquée. On réunit les candidats, ils votent à bulletin secret, puis chacun révèle son suffrage et en donne la motivation. Or donc, si cette raison est fausse et calomnieuse, c'est le calomniateur qui est éliminé et non le calomnié. Les elfes passent donc

Les palais de Belécrin

Immenses constructions de bois précieux, de pierre et de feuillage, les palais n'ont pu être érigés que par la puissance de la magie. Ils se composent chacun de chambres merveilleusement décorées, de grands salons de réception pour organiser fêtes ou réunions. Chacune des tours est caractérisée par la présence d'une pièce particulière. On trouve une bibliothèque, une galerie d'art, un salon de musique, une salle d'arme, un théâtre... Chaque palais porte le nom de la pièce qui lui donne son âme : palais des armes, palais de la musique...

Les nobles de Belécrin

Ils forment une belle brochette de cinglés. Dégénérés et corrompus par leur jeu de pouvoir perpétuel, ils n'en demeurent pas moins solidaires contre les menaces extérieures. Si les PJ s'en prennent sans raison valable à l'un d'entre eux, ils vont tous se les prendre sur le dos, ce qui serait plutôt fatal. Politiquement, les habitants de Belécrin ne s'intéressent qu'à leurs petites affaires. Ils sont soumis à l'Empereur auquel ils payent chaque année un tribut. Un collecteur vient prélever la dîme.

leur temps à s'espionner les uns les autres. Mais sans en avoir l'air puisque espionner est une bonne raison de se faire sortir de la course. Ils ont donc recours aux services de ceux qui sont déjà dehors...

Le nœud de vipères

Les PJ ne sont pas les seuls étrangers à Belécrin : il y a aussi Fritz Kul, le collecteur de l'impôt impérial, accompagné d'une dizaine de soldats, et un mage du nom de Voltor, qui est venu étudier la bibliothèque en échange de ses services. L'actuel monarque est Archambol. Il ne peut pas prétendre à sa propre succession. Il intrigue pour mettre son cousin Léonof sur le trône. Il a donc payé Fritz Kul pour aller cacher dans les appartements de Crogui des preuves accablantes de sa compromission avec l'Empire contre Belécrin. Ces lettres une fois découvertes, Fritz "menacé" confirmera leur véracité et Crogui sera hors course. Contre Lamiel, Crogui a un moyen de pression fort. Il y a quelques mois, ils ont tous les deux participé à une petite fête. Lamiel a trop bu et s'est laissé aller à des confidences sur son infidélité conjugale. Crogui veut donc la faire chanter pour qu'elle renonce à postuler. Oriel est appréciée de tous et n'a apparemment pas de défaut. Les PJ peuvent être pour Archambol une source d'inspiration providentielle. Si ces derniers viennent expliquer qu'ils la soupçonnent d'avoir couché, certes il y a longtemps, avec un elfe sombre, elle perd toutes ses chances. C'est interdit car, à Belécrin, on se doit de ne fréquenter que des nobles du cru. Et en plus, elle a abandonné le fruit de son péché ! Quel scandale.

T'as des feuilles sur la tête

Si tout se passe bien, les PJ devraient comprendre ce qui se passe et tenter de faire monter Oriel sur le trône. C'est ce qu'elle leur proposera en échange de ses secrets. À vous d'organiser la vie des PNJ en fonction des PJ. Mais au moment opportun (le mieux serait le couronnement), après que toutes les intrigues auront été résolues, Fritz Kul interviendra en hurlant "Pour l'Empereur" : il se jettera sur Oriel pour la poignarder en plein cœur à la stupeur générale. Aux joueurs d'empêcher cette fin atroce. S'ils y parviennent, Oriel leur confiera la vérité et ils pourront partir vers une autre "mère potentielle".

La Hache à deux Nains "canal historique"

Petit groupuscule terroriste sans cesse divisé, il regroupe les pires ivrognes des vallées, qui préfèrent refaire le monde autour d'une chope que d'aller travailler à la forge ou à la mine. Son action a pourtant été salutaire ici, grâce au charisme et au courage de son chef, Drank "Tête de pioche".

Acte 2 Le pic des quatre temples

En route pour le nord

La province d'Arlin est une région montagneuse. Il faut trois semaines de voyage pour la rejoindre. En route, les PJ croiseront quelques prêtres itinérants de la Lune Noire : ainsi, ils pourront joindre Wismerhill. Ils entendront des rumeurs de guerre civile à Arlin. Les Chevaliers de Justice ont cependant envoyé un corps expéditionnaire pour prêter main-forte à leurs voisins. Un groupe d'indépendantistes nains sèmerait aussi la zizanie dans la région. D'autres rumeurs font part d'un putsch du clergé militaire qui voudrait renverser les cultes élémentaires locaux. La situation semble pour le moins confuse. Arrivé dans la région, le groupe passe à côté d'un village récemment brûlé. Des colonnes de soldats des Chevaliers de Justice manœuvrent. Les voyages sont déconseillés. Les rumeurs d'une bataille se propagent bientôt dans les troupes.

Enfin ça va saigner

Depuis la bataille de la passe de Tsaroth, la déconvenue des Chevaliers de Justice est forte. Aussi ont-ils décidé d'agrandir leur territoire. Les troubles qui font rage depuis quelques mois chez leur voisin leur ont paru l'occasion idéale. D'une part ils comptent prendre le pouvoir religieux sur place en éliminant les cultes mineurs, d'autre part, ils comptent éradiquer la vermine naine qui sème la sédition dans leur propre province depuis quelque temps déjà. Aussi ont-ils envoyé une armée prendre le pouvoir sous couvert de venir secourir leurs amis.

La situation

Arlin est une région inhospitalière et montagneuse où la vie est rude. Les quatre éléments règnent ici en maîtres. Volcans, montagnes, torrents et bourrasques consacrent les éléments ici comme nulle part. Seules des colonies naines peuplent ces lieux depuis des siècles, ainsi que des cultes humains qui ont fondé des monastères sur quatre grands pics. Une petite cité, Almodini, accueille les pèlerins. Mais les nains voient d'un mauvais œil les impôts de la cité et refusent de partager les trésors de leurs mines. Quelques extrémistes ont donc formé une organisation clandestine pour lutter contre les "colonialistes", elle-même divisée en divers courants. Aujourd'hui, seule la Hache à deux Nains "canal historique" mène encore la lutte armée. Ils ont même réussi à fédérer les clans pour lutter contre "l'envahisseur" quand les Chevaliers de Justice ont pris le contrôle d'Almodini qui n'a pas osé résister. La garnison a préféré prendre le maquis. Enfin, les Chevaliers ont envoyé des émissaires aux quatre temples en priant les moines de partir, leur présence étant "néfaste pour l'équilibre militaire de la région". Nains, humains et prêtres ont donc conclu un pacte. Quand les persécutions des Chevaliers de la Lumière ont commencé, les nains sont venus au secours des temples. Après plus de deux mois de conflit larvé, les deux camps ont envie d'en finir. Ils vont livrer bataille sur le plateau des mille Dzoracks.



Casting du final

Oriel : Voleuse, niveau 15, cheveux noirs, yeux violets, fine et racée
Yarnil : Clerc, niveau 13
Prêtres : Clerc niveaux 2 à 5, il y en a 10

Oriel prêtresse des vents

L'Oriel qu'ils cherchent est l'une des grandes prêtresses du pic des murmures, où est bâti le temple de l'air. Elle va livrer bataille. Les forces en présence sont disproportionnées et elle pense mourir pendant ce conflit. Ses vœux l'obligent à rester chaste, ce qui expliquerait qu'elle se soit débarrassée d'un enfant si elle en avait eu un. La seule manière de savoir la vérité est d'aller la voir. Et, pour cela, il va falloir prendre part à la bataille qui commence.

Boucherie sanglante et sans gloire

D'un côté, deux mille nains, cinq cents soldats d'Almodini et une centaine de prêtres ; de l'autre, quinze mille Chevaliers de Justice avec trente machines de guerre, des balistes. À un contre huit, les locaux n'ont que peu de chance de s'en sortir. La bataille débute à l'aube. Les prêtres invoquent les éléments et déchaînent leur colère sur leurs ennemis. Les ravages sont importants mais inexorablement la machine de guerre bleue élimine ses ennemis impitoyablement. Le prince Parsifal contemple la bataille du haut d'un sommet, prêt à intervenir avec son dragon bleu. Il faut se frayer un chemin à la pointe de l'épée entre les corps pour arriver à Oriel. Une fois en contact avec elle, ils ont intérêt à lui expliquer rapidement et de manière convaincante qui ils sont et ce qu'ils désirent. Selon leur attitude, elle pourra leur dire qu'elle est vierge et n'a jamais eu d'enfant, ce qui est la vérité. Mais à ce moment-là, elle prendra une flèche dans la gorge et ne pourra plus parler. Elle refusera tout de même de fuir avec eux, préférant mourir ici. À eux de sauver leur peau, tout ce qui n'est pas Chevalier de Justice étant passé par le fil de l'épée. Dans la confusion, les joueurs parviendront quand même à prendre la poudre d'escampette.

Acte 3
La tour de Malipeste

Une aventurière dans une botte de foin

Repartis à l'aventure, il ne reste plus qu'une candidate, ce doit être la bonne. Avec un peu de chance et en remontant diverses pistes, ou en utilisant la magie, les PJ finissent par apprendre qu'Oriel et ses amis seraient partis il y a quelques mois explorer une construction en ruine : la tour de Malipeste. Il n'y a pas de piste plus fraîche et elle ne semble pas avoir refait surface depuis. Malipeste est un endroit qu'on dit maudit : il se situerait entre Sysigie et la capitale Lhynn.

Ambiance Donjons comme à la belle époque

Les PJ devraient sentir arriver le Donjon, dans la grande tradition. C'est à la fois vrai et faux. En fait, cette tour est une base secrète de la Lune Noire, au cœur même de l'Empire. Pour décourager les aventuriers présomptueux, la tour est agencée comme une construction en ruine mais très piégée. En arrivant au dernier village avant la tour, les voyageurs qui veulent la visiter, comme les PJ, sont mis en garde par l'aubergiste qui est à la solde de la Lune Noire : cette tour appartenait il y a longtemps à un magicien fou et paranoïaque qui s'était spécialisé dans la construction des pièges les plus tordus qui soient. Bien entendu, ce magicien était très riche et protégeait ses merveilles avec ses inventions. L'aubergiste , un certain Gilon, a nommé son auberge *La dernière chopine* car c'est souvent la dernière fois que les aventuriers téméraires boiront à leur soif. Tous les ans, une demi-douzaine de groupes tentent l'aventure : on ne les revoit jamais. Il leur met encore plus la pression en leur demandant de signer le livre d'or de la maison, qui s'appelle ici "les morts en sursis". Gilon confirme qu'une aventurière du nom d'Oriel est partie tenter l'aventure avec ses amis, il y a deux ou trois mois, un peu avant l'hiver.

Alors on y va ?

Forts de ces recommandations, ils arrivent en vue d'une large tour à moitié écroulée sur une butte qui semble accueillir des étages enterrés. Nul bruit ne trouble la région qui est légèrement boisée. Pas d'animaux, pas d'oiseaux. Au pied de la tour, un vaste cimetière avec plus de trois cents tombes dont certaines ne semblent pas avoir plus de quelques semaines. Nulle Oriel n'est mentionnée.

La tour de Malipeste

Niveau 2 : effondré

Niveau 1 : un monceau de gravats dans ce qui devait être à l'époque une salle de réception. De gros blocs de pierre ont été placés en équilibre par les moines un peu partout. Dès qu'un PJ déplace une pierre plus grosse qu'une tête pour trouver l'entrée des sous-sols, il y a une chance sur deux pour qu'un bloc se décroche et lui tombe dessus. Ils sont difficiles à éviter et ils occasionnent 4d10 de dommages.

Niveau -1 : c'est l'antichambre de l'enfer. Quatre pièces forment des quarts de cercles. Tout est piégé. Les murs de l'escalier sont recouverts d'un produit inflammable et explosif (2D20) s'ils approchent une source de chaleur. Les dalles sont de différentes couleurs : elles sont toutes piégées. Les poignées des portes, les murs. À vous de voir. Aucun piège n'est déjà déclenché... Il n'y a à part ça rien à trouver. Les joueurs devraient commencer à se douter de quelque chose.

Niveau -2 : on y accède par un boyau en pente, qui masque la vue. On doit plonger dans le vide. En lais-

La subtile présence du démon
Pas si subtile que ça en fait. Vous pouvez le faire intervenir à tout moment, quand les joueurs risquent de découvrir le pot aux roses. Il n'est pas très fin et massacre à tour de bras. Les PJ arriveront-ils à le démasquer ?

Le sceau de convocation
Objet magique à rebondissement, il est pour vous, MJ, une épée de Damoclès. À tout moment, les joueurs peuvent s'en servir. Faites alors apparaître Wismerhill et toute sa bande dans un éclat de lumière. Ils régleront le problème quel qu'il soit. Par exemple, ils gagneront la bataille ou, s'ils ont attendu le final, ils détruiront le démon. Puis ils disparaîtront après avoir échangé quelques paroles avec les personnages. C'est l'occasion pour vous de jouer tous les héros des BD : ne la gâchez pas. Au fait, inutile de vous préciser qu'ils ne peuvent pas mourir.

Et s'ils vont voir l'oracle ?
Ou toute autre idée de ce genre. Pas de problème : vous leur montrez les dessins et vous les faites un peu attendre, puis ils posent UNE question et se tapent une réponse super vague et poétique. S'ils galèrent, vous leur donnez un coup de pouce et le tour est joué.

Et si les joueurs meurent en route ?
C'est bien con parce qu'ils ne verront pas la fin.

sant tomber un objet, on entend comme un clapotement. S'ils y vont, ils tombent directement dans des cages. S'ils ressortent, un détachement de prêtres les attend avec des soldats et les fait prisonniers. Il y a bien sûr une autre entrée par l'une des tombes du cimetière.

Au trou
En expliquant leur lien avec le grand prêtre Wismerhill, les joueurs peuvent sereinement interroger les prêtres au sujet d'Oriel. La donzelle est actuellement prisonnière des geôles du temple. Les aventuriers qui viennent s'échouer ici et sont assez fous pour ne pas renoncer servent de sacrifices ou de cobayes ; certains rejoignent parfois la Lune Noire. Elle attend qu'une décision soit prise sur son sort. Oriel est détenue dans des conditions limites. Un repas par jour et une paillasse pour méditer. Deux mois qu'elle médite et elle commence à perdre espoir. En entendant l'histoire des PJ, elle leur propose de négocier sa libération contre la vérité. S'ils refusent, elle leur confirme être la mère de Wismerhill et rentre dans leur jeu. Elle est prête à tout pour s'en sortir. À vous de voir si les PJ marchent : elle fera tout pour être convaincante en essayant de les faire parler pour ne pas se griller. À la première occasion, elle leur faussera compagnie. Elle ne démentira jamais être sa mère. Les prêtres pendant ce temps préviendront leur grand prêtre, Yarmil, qui ordonnera dans le doute son exécution, car il est contrôlé par Arzaal.

Épilogue
Alors que le combat commence entre les joueurs qui veulent sauver Oriel et les prêtres qui décident soudainement de l'exécuter, les PJ se rendront sûrement compte qu'une fois de plus une présence extérieure veut contrecarrer leur plan. À eux de tenter de libérer le grand prêtre de la possession démoniaque. Le meilleur moyen serait encore de faire appel à la Lune Noire en priant Haazhel Thorn. Il apparaîtra alors sous forme éthérée et combattra le démon Arzaal qui s'arrachera de l'enveloppe charnelle de Yarmil. Puis il remerciera ses nouveaux serviteurs et disparaîtra. Oriel, si elle est encore en vie, demandera à partir avec les PJ. Elle avouera ne pas être la mère de Wismerhill. Les joueurs n'auront plus qu'à expliquer la machination à Wismerhill qui sera un instant songeur. Il les priera d'aller à Moork d'où ils pourront s'ils le désirent rentrer chez eux ou rester à son service encore un peu.

Rideau.

Texte : Timbre poste
Visuels aimablement fournis par Dargaud Editeur
Crédits : Dargaud Editeur et François Marcela-Froideval

Oh les nobles !

• Archambol, mage, NM, niveau 13, vieux.
Vieux comploteur qui n'arrête pas de poser des questions et de composer des plans tordus. Il veut, à force de magouilles, mettre son cousin Léonof sur le trône pour le manipuler. Les PJ doivent se présenter à lui : il leur accordera l'hospitalité et voudra leur tirer les vers du nez. S'ils caftent sur Oriel, il se frottera les mains.

• Prince Léonof, le Magnifique, mage CN, niveau 4, âge mûr.
Mage sans grand talent ni intérêt pour le Vieil Art, c'est en revanche un coureur de jupons endiablé. C'est lui l'amant de Lamiel. Il hésite à se retirer en sa faveur. Il passe beaucoup de temps dans les bois avec elle. Il pense que la première décision qu'il prendra s'il a la couronne sera de faire exiler son oncle Archambol.

• Primus Crogui, mage/clerc, NM, niveau 8/5, vieux.
En voilà encore un qui fait partie des assoiffés de pouvoir. Il déteste Archambol et veut lui faire payer sept ans d'humiliation. Il est prêtre animiste et conserve d'excellents rapports avec la faune et la flore de la forêt. S'il apprend que l'amant de Lamiel est Léonof, il n'hésitera pas à utiliser cette info pour les discréditer tous les deux. Il est secrètement amoureux d'Oriel et n'ose rien tenter contre elle. Élu, il lui déclarera sa flamme.

• Filmmor, prince des sommets, guerrier niveau 9, CB, âge mûr.
Bon exemple de noble, Filmmor est un artiste et un esthète. Il pourra mettre au parfum les PJ de ce qui est public. C'est lui le mari de Lamiel : il est amoureux mais cocu.

• Aloine, altesse des feuillages, barde, LN, niveau 9, jeune.
Brillante artiste de la communauté, Aloine est la meilleure amie d'Oriel. Elle sait qu'Oriel n'a pas pu avoir d'enfant car elles sont toutes les deux stériles. Si les joueurs se confient à elle, elle les aidera, pour qu'ils aident Oriel.

• Oriel, sultane des vents, druide, NN, niveau 7, jeune.
Oriel est toujours candidate, mais n'a jamais été désignée : elle ne s'intéresse que modérément à la politique, mais pense être capable de diriger ses congénères, qui n'ont même pas conscience du paradis dans lequel ils vivent. Elle est la seule à n'intriguer contre personne, se pensant sans défaut. Elle a cependant eu une relation il y a quelques décennies avec un elfe sombre de passage. Rien n'est né de cette union. Si les PJ compromettent son ascension, elle ne leur en voudra pas.

• Lamiel, cœur vaillant, mage, NB, niveau 11, âge mûr.
Charmante et pulpeuse, elle est amoureuse de Léonof. Elle ne veut pas faire de peine à son mari et préférera renoncer que de voir son infidélité dévoilée.

• Fritz Kul, guerrier, LM, niveau 9, âge mûr.
Rapace qui mange à tous les râteliers. Fritz déteste ces elfes décadents et ne rêve que de venir prendre cette forêt avec un bataillon de l'armée. Si la confrontation arrive, il incriminera Crogui et prétendra que ce dernier est un traître pour plonger la vie paisible des habitants dans les tracas. C'est un être malsain et dangereux. Il tentera d'intimider les joueurs. Il est toujours accompagné de ses gardes.

• Voltor, mage, LN, niveau 5, jeune.
Voltor est un étudiant qui a découvert l'existence de ces lieux dans un livre. Pour un magicien, il n'est ni très malin, ni très doué. Il trouve tout le monde très gentil alors que les autres l'exploitent.

"TORTURE CHINOISE"

"Bonjour ! Nouvelle année oblige, j'ai décidé de prendre de bonnes résolutions. Et croyez-moi, ça va changer! Pour commencer, plus d'intrigues linéaires où l'on doit faire ce qu'est marqué dedans pour empêcher les gros méchants de tuer l'univers avec leurs super pouvoirs de mort. Et pis plus de contrats "salut-je-viens-pour-proposer-la-mission", de trappes secrètes "waouh-ça-descend-vers-la-cave", de rebondissements "mince-alors-en-fait-c'était-lui" ou de dénouements "bof-on-s'en-fout-de-c'qui-s'passe-après". Ah, ah ! On rigole moins, hein ! Désolé Timbre, mais il va falloir réfléchir..."



Ah ouais d'accord

Bon, tout ça c'est bien beau, mais on aurait tort d'accuser les Suisses de tous les maux. C'est vrai quoi, ils ont quand même inventé les vaches violettes... Or donc, ce scénario est le premier d'une longue série d'histoires "à-mettre-en-scène-comme-on-veut" qui fera date dans les annales du JdR. Eh oui, rien que ça. Pour vous laisser la plus grande marge de manœuvre possible, le seul élément à ne pas être décrit en détail est la chronologie des événements. En clair, tous les intervenants, secrets, sites, rebondissements, motivations, intrigues parallèles et autres retournements de situation sont prévus pour être manipulés à volonté, de façon à composer votre propre scénario. L'intrigue du jour est conçue pour *Vampire* mais, si tout marche comme prévu, devrait pouvoir être adaptée sans problème à n'importe quel autre jeu du World of Darkness, notamment *Werewolf* et *Mage*. Pour être encore plus original (mon Dieu, est-ce possible ?), il s'agit de surcroît d'un "cross over" entre le Vampire traditionnel et l'empire du sushi (séché). Les PNJ et les créatures de ce scénario proviennent de différents suppléments "Of the East" tels que *Demon Hunter X*, *Hong Kong*, *Hengeyokai* et bien sûr *Kindred of the East*. Il serait donc très utile d'en avoir certains sous la main. À défaut, un peu d'improvisation pour les pouvoirs et quelques photocopies feront parfaitement l'affaire.

Derniers détails : ce scénario s'adresse à une équipe de Vampires expérimentés (ni trop, ni trop peu). La présence d'un Tremere et d'un Gangrel pourra ouvrir des pistes intéressantes, mais elle n'est pas indispensable. La ville de départ n'est volontairement pas définie. Comme c'est l'intrigue qui doit venir aux personnages, vous pouvez débuter N'importe Où By Night et vous servir de tous les éléments que vous jugerez utiles. Tout est clair ? Alors en route, mauvaises troupes !

Ah ouais mais de quoi ça parle ?

Oups, j'allais oublier l'essentiel... Le thème du scénario, c'est l'arrivée en Occident d'une foule de créatures surnaturelles originaires d'Asie : un changeur de forme poursuivi par des sorciers, un duo de chasseurs mystiques, une équipe de traqueurs corporatistes et une ambassadrice de la Coterie Tremere de Hong Kong. Pas mal, hein ? Et encore, vous n'avez rien vu. Comme ce numéro est un p'tit peu placé sous le signe du terrorisme quand même, il faut s'attendre à ce que les gentils chasseurs de vampires asiatiques fassent un carton de beau gabarit dans pas longtemps.

Tout commence deux mois plus tôt lorsque Millan Dæven, Tremere 8e, découvre l'existence d'une créature maléfique aux abords de la cité. Cet éminent sorcier, membre de la singulière Coterie Tremere de Hong Kong, est passionné par l'étude des créatures surnaturelles de l'Asie. Lorsqu'il apprend la présence du Kumo, un changeur de forme arachnoïde, il s'empresse aussitôt d'obtenir l'autorisation de ses supérieurs et se lance à la recherche du monstre. Après de longues semaines de traque, Dæven parvient finalement à capturer le change-forme et à le faire enfermer dans les geôles souterraines de la Coterie. Les rituels se succèdent jusqu'à ce que le sorcier se

Leçon de choses

Si vous ne savez vraiment rien des grands principes de la gamme "Of the East ", apprenez donc que les créatures du World of Darkness de là-bas sont toutes des "shen". Contrairement aux Vampires occidentaux, les shen se matérialisent, ou s'incarnent dans des corps, après que leur esprit s'est forgé dans les mondes parallèles du Yin et du Yang. Chaque shen est défini par une polarité (plutôt Yin, plutôt Yang) qui oriente directement ses motivations, sa forme physique et sa joie de vivre. Youpi. En résumé, les shen "Yin" sont gentils et constructifs, les "Yang" méchants et destructeurs. De plus, vampires, changeurs de forme, fantômes, entités élémentaires et esprits de la nature ont tous besoin de Chi, l'énergie fondamentale qu'on trouve partout en Asie. Le Chi remplace le sang des vampires, la Gnose des garous, etc. On le trouve dans le vent, les rêves des gens, bref partout. Toutes les grandes familles de créatures surnaturelles connues en Occident sont également présentes en Asie. Vous imaginez sans mal ce que donnent les fantômes chinois, les esprits protecteurs des forêts, les animaux-garous orientaux et les vampires karatékas ? Bon, alors c'est bien.

Pour être plus précis, sachez que les Vampires orientaux sont des "Kuei-jin". Ils n'ont pas de clan, suivent des voies de progression à tendance bouddhiste, mangent du Chi au lieu de boire du sang, s'incarnent directement dans des corps qui traînent et tout ça. Les changeurs de forme, quelle que soit leur nature, sont des "Hengeyokai". On trouve entre autres des corbeaux, des tigres, des renards et des araignées, appelées Kumo. Oh, alors c'est donc ça ! Eh oui. Les Kumo sont les méchantes araignées de la famille Hengeyokai. Affiliées au Ver, elles sont aussi secrètes que malfaisantes et, bien qu'elles ne passent pas leur temps à comploter contre les autres shen, sont réputées pour la redoutable efficacité de leurs pouvoirs.

Pour finir, parlons un peu des humains qui côtoient les shen à longueur de journée (ou presque). Il existe deux principales organisations de chasseurs de shen : le Shih et la Strike Force Zero. La première regroupe tous les combattants qui s'opposent par tradition aux manifestations diaboliques, avec un côté "samouraï illuminé". La seconde est une gigantesque corporation dont les membres, tous super entraînés, utilisent le dernier cri de la technologie cybernétique et militaire pour agir. Une équipe de chaque organisation est présente dans ce scénario.

Rassurez-vous, tous les détails importants sont fournis avec la description de chacun des acteurs orientaux. Par contre, si le sujet vous intéresse, rien ne vous empêche de taxer le matériel d'un copain ou d'aller photographier mentalement la petite dizaine de suppléments "Of the East" parus à ce jour. J'ai pas l'habitude de faire de la pub, mais je trouve que la gamme mérite d'être utilisée, à défaut d'être achetée à tout prix.

décide à tenter de "domestiquer" la créature, en la liant par le Sang pour mieux la soumettre à sa volonté. Et là, ça dérape. Alors qu'il savourait déjà sa victoire, Dæven est surpris par une attaque dévastatrice du Kumo qui, débarrassé de son enveloppe corporelle, s'installe manu militari dans le corps vampirique du Trémere. Autant dire que ça sent la boulette. Une fois incarné, le Kumo déjoue facilement les entraves magiques installées par Dæven et quitte les salles souterraines, direction la sortie, écorchant au passage deux jeunes Tremere qui traînaient dans le coin. En bon maître des lieux, Oliver Thrace apprend vite la série d'événements et ordonne la capture du fuyard. Plus encore que l'échec de Dæven, c'est la présence d'un monstre en liberté dans les rues de Hong Kong qui inquiète le vieux Tremere. D'ici peu, les traqueurs vont immanquablement tomber sur la créature et remonter jusqu'à la Coterie, armés jusqu'aux dents, pour y tourner un film d'action. Houlà, ça va mal !

Un jour j'irai à New York avec toi (air connu)

Sur ces entrefaites, le Kumo fraîchement incarné n'en mène pas large. Affaiblie par les rituels, encore mal habituée au corps de Dæven, la créature est obligée de se cacher quelque temps avant de quitter la région. Elle se fait rapidement détecter par plusieurs factions locales, dont les chasseurs de la Strike Force Zero et les Tremere envoyés à sa poursuite. Après plusieurs rencontres chaleureuses dans les rues de Hong Kong, le Kumo décide de profiter d'une accalmie pour embarquer à bord d'un navire commercial en partance pour l'Occident. Et là, tout le monde s'affole. Personne ne voit en effet d'un très bon œil qu'une créature aussi puissante gagne seule un pays étranger. Une équipe de traqueurs suréquipés de la Strike Force Zero est donc immédiatement affectée à la destruction du Kumo. Parallèlement, deux chasseurs du Shih, une faction voisine de la SFZ, sont également envoyés sur les traces de la créature. Du côté des Tremere, Oliver Thrace met tout en œuvre pour que la créature soit interceptée et ordonne à ses ouailles d'user de tous les rituels imaginables pour suivre à distance la progression du corps de Dæven. Dans la foulée, il fait préparer une ambassadrice en vue de coordonner les recherches en Occident, où il pressent que le Kumo va débarquer sous peu. Et il a du flair, le Tremere ! Il y aura donc du monde dans la place, surtout si l'on rajoute les Brujah révolutionnaires, les Gangrel médiateurs, les Lupins protecteurs, les Tremere affolés et les PJ intrigués dont la créature va bouleverser l'existence en arrivant, à l'heure où la brume paresseuse envahit déjà les quais balayés par le vent, dans le port de quelque part by night. Hum... C'est beau.

Et maintenant ?

Les personnages ne sont pas censés entrer en scène avant deux ou trois jours, le temps que la créature fasse connaissance avec son nouveau terrain de jeu. Bien sûr, vous êtes libre d'avancer la date fatidique de "the introduction of the PJ", mais il est fortement déconseillé de placer si tôt une rencontre avec le Kumo et ses nombreux poursuivants. Petit détail en passant : si la ville que vous avez choisie n'est pas un port (ça peut arriver), saupoudrez le trajet de la créature de quelques incidents que les PJ pourront éventuellement apprendre par la suite. Au pire, vous pouvez toujours décider que le Kumo est arrivé là, un point c'est tout. La créature n'a aucune raison particulière de choisir une ville plutôt qu'une autre, mais là encore, vous pouvez trouver un "truc" supplémentaire à rajouter à l'intrigue. Par exemple, le cargo transportant le Kumo est attaqué par l'une des équipes de traqueurs lors d'une escale, le change-forme parvient à s'enfuir à la nage, refait surface un peu plus loin et monte dans n'importe quel train ou camion, quitte à contraindre un chauffeur par la force et/ou la domination. À ce stade, le Kumo commence en effet à manier certains des pouvoirs de Dæven. Donc, le Kumo est en ville et ses poursuivants ne vont pas tarder.

L'introduction des personnages peut se faire de différentes manières, en fonction de leurs rapports avec le Prince local, de leur rôle politique au sein de la cité, de leurs contacts humains et surnaturels, etc. Quelques pistes sont livrées un peu plus loin (cf. "Introduction(s)"), mais vous ne devriez avoir aucun mal à trouver l'ouverture la mieux adaptée à votre groupe.

Dès les premiers jours

Une fois en ville, le Kumo commence par se trouver un refuge pour se mettre à l'abri, le temps de voir arriver ses poursuivants. Araignée oblige, ce petit nid douillet se trouve quelque part dans les souterrains de la ville, si possible très profond, et si possible dans un coin isolé. En clair, évitez les stations de métro du centre ville... Ensuite, la créature se met à effectuer quelques rituels Kumo qui, combinés aux pouvoirs vampiriques de Dæven, lui permettent d'en apprendre un peu plus sur la ville où elle vient de s'installer. Un peu d'histoire, un peu de géographie, quelques rumeurs urbaines, une paire de souvenirs enfouis dans les souterrains, et le tour est joué. À partir de là, le Kumo est donc capable de se déplacer à son aise et de contourner les désagréments majeurs tels que Nosferatu, Garous du Cafard, traqueurs des égouts et

autres rôdeurs nocturnes. Ensuite, dans les deux jours qui suivent, les chasseurs du Shih font leur entrée et commencent par se positionner à l'extérieur de la cité, histoire d'observer sans être vus. L'équipe de la Strike Force Zero débarque peu après et s'installe dans deux hôtels du centre, sans se douter que d'autres chasseurs de Hong Kong sont déjà sur place. Les deux Tremere délégués par Oliver Thrace, Wan Zhu et Gamon, arrivent à bord d'un avion privé transportant trois goules personnelles de Thrace, chargées de la protection des ambassadeurs. Wan Zhu et son garde du corps sont pris en charge dès l'arrivée du jet par une délégation de Tremere de la ville. Pardon ? Comment se fait-il que les Tremere soient déjà au courant ? Simple : la mission diplomatique n'est envoyée qu'une fois que la première équipe, chargée de suivre le corps de Dæven grâce au Sang, a réussi à localiser le Kumo. Sûr de son coup, Thrace expédie ensuite Wan Zhu en Occident pour coordonner les négociations et s'assurer de la destruction du Kumo porteur de secrets Tremere. À mon humble avis, il vaudrait donc mieux attendre que les Tremere soient accueillis, les traqueurs installés et le Kumo habitué à ses nouvelles pénates pour faire entrer les PJ dans la danse. Les chapitres qui suivent détaillent tout ce que vous devez savoir sur les acteurs, locaux et étrangers, les motivations des différentes forces en présence, le comportement et les réactions du Kumo, ainsi que les différents événements à mettre en scène pour animer un peu tout ça.

Introduction(s)

Le scénario peut débuter à tout moment, une fois les délégations asiatiques plus ou moins confortablement installées en ville, mais la véritable implication des personnages dans l'intrigue devrait normalement attendre que les premiers événements se soient produits. Les événements en question sont les sympathiques actions des équipes de chasseurs qui, avant même d'avoir repéré le Kumo, vont se mettre à fusiller tout ce qui passe à portée de leur viseur. Restons logiques, il n'est pas dit que tous les vampires de la ville se baladent en tutu rayé rien que pour se faire bombarder les mâchoires... Par contre, les traqueurs ont le double avantage du matériel technologique et de l'effet de surprise. Pour mettre les PJ dans l'ambiance, vous pouvez donc considérer que les deux équipes (surtout la Strike Force Zero) vont réussir à repérer plusieurs vampires qui seront soit éliminés, soit suivis jusqu'à des bars, cimetières ou lieux de réunion similaires. Explosions, attentats, meurtres au sniper, filatures, embuscades, tortures chinoises : c'est donc une véritable vague de terreur qui va s'abattre sur la ville.

Commencez par distiller des rumeurs avant de plonger les personnages dans la tourmente. Des vampires meurent, la panique s'installe, personne ne sait ce qui se passe en ville et, pour couronner le tout, on parle de plus en plus d'une mystérieuse délégation chinoise récemment arrivée en ville. Ensuite, en fonction des affiliations des personnages, vous avez le choix entre plusieurs options. Si les PJ sont totalement indépendants, il est possible qu'ils apprennent un peu de l'histoire par leurs contacts humains et/ou vampiriques, qui pourront leur parler des attentats, des disparitions, de la présence de "drôles de chasseurs bridés en ville", de rituels Tremere et Nosf' dans les égouts, d'agitation chez les Lupins, etc. Si le groupe est fidèle au Prince, une équipe d'agents de confiance pourra s'avérer très utile sur le terrain pour découvrir qui se cache derrière les assassinats à répétition. Si l'un des personnages est Tremere, il apprendra par les siens la venue d'une délégation asiatique et l'imminence d'un Conclave (eh oui, rien que ça) visant à déterminer l'attitude du clan face à la présence d'un "intrus". À ce stade, les révélations seront encore maigres et seuls les principaux responsables de la Coterie sauront de quoi il retourne. D'autres pistes sont également envisageables en passant par les Lupins (qui sentent la présence du Ver sur leur territoire) ou les Brujahs affiliés (qui savent que plusieurs têtes brûlées du clan préparent un mauvais coup). En toute logique, vu l'agitation qui va bientôt secouer la ville, les personnages risquent de trouver eux-mêmes la façon dont ils veulent s'intéresser à l'affaire. Tous les éléments utiles sont décrits ci-dessous.



Les forces en présence

- Le Kumo

Deux jours après son arrivée, le Kumo est installé et habitué à son nouvel environnement. Il a déjà repéré les éventuels Nosf', Lupins et autres chasseurs des égouts, ainsi que le petit groupe de Brujah révolutionnaires qui se réunit fréquemment près de chez lui, dans un vieux terminal de métro déserté. Très vite, la créature se rapproche des Brujah et, usant du corps de Daven comme d'une carte de visite, réussit à entamer des pourparlers avec le responsable du groupe, Kaine Matthis. Le Kumo mise sur les envies guerrières de Matthis pour lancer une grande offensive en surface. De son côté, le Brujah voit une occasion inespérée de mettre la ville à feu et à sang grâce au soutien de ce qu'il croit être un Tremere renégat. Après avoir un peu philosophé sur le sens de la Sixième Tradition, Matthis et Daven s'accordent sur les cibles prioritaires et commencent à lancer des attaques. Dès lors, vous pouvez utiliser le groupe de Brujah pour mettre en scène différents assauts nocturnes contre des lieux de réunion vampiriques et même certains refuges, que les hommes de Matthis pourront découvrir suite à des filatures. Précisons que Matthis a une interprétation très personnelle des Traditions et qu'il ne reculera devant rien pour assouvir ses envies de règne. Car sous ses airs d'anarchiste destructeur, le Brujah songe plus que jamais au contrôle de la ville. Les premiers meurtres ne toucheront que des victimes "faciles" : nouveau-nés, goules et partisans de la cause vampirique établie. Chacune de ces attaques pourra décider une faction à entrer dans la danse et à partager ses informations pour tenter d'endiguer la vague d'attentats. Les personnages peuvent donc être contactés par toutes sortes de proches de victimes, ainsi que par les représentants du Prince, qui ne tardera pas à lancer des Chasses sur les responsables de ces meurtres.

Très vite, les Brujah vont s'attirer les foudres de la plupart des Vampires, ainsi que la sympathie de la plupart des opposants au Prince. Vous pouvez donc accroître l'armée de Matthis de renégats, d'agents doubles, de traîtres ou d'humains aux motivations variables.

En cas de rencontre avec les personnages, tout dépendra de l'affiliation du groupe. Comme il est peu probable que les PJ acceptent de bombarder la ville aux côtés des Brujah, la première rencontre risque de vite se transformer en premier combat. Ensuite, les recherches pourront s'orienter sur le gang de Matthis et les personnages engagés officiellement pour lutter contre le réseau renégat.

Le Kumo prendra soin de rester à l'écart de toute action visible et utilisera ce que lui apprendront ses alliés pour se protéger des recherches. Il ne devrait normalement pas être repéré avant quelque temps.

- L'équipe Strike Force Zero

Depuis les hôtels où ils se sont installés, les chasseurs de la SFZ vont mener plusieurs opérations de recherche pour remonter la trace du Kumo. Très vite, ils vont découvrir l'activité qui règne en ville et s'intéresser aux shen locaux, qu'ils vont se mettre à suivre, à attaquer, à capturer et à faire parler. Les actions "musclées" se dérouleront dans le secret de hangars ou de tunnels souterrains que les chasseurs prendront soin de repérer avant d'agir, histoire de se montrer discrets. À eux seuls, les chasseurs peuvent causer une bonne dizaine de morts. Incapables de localiser le Kumo, protégé par ses rituels, ils vont se rabattre sur leur activité principale et... chasser du vampire. Il est fort possible que les personnages se fassent un jour remarquer par la SFZ et qu'ils subissent une attaque plus ou moins bien préparée. Ensuite, le groupe pourra s'intéresser aux chasseurs et enquêter sur deux pistes à la fois.

L'équipe SFZ se compose de six membres armés, entraînés et motivés à casser du surnaturel. Ces chasseurs refuseront toute tentative de négociation ou d'alliance, sauf avec d'éventuels chasseurs locaux. Si votre ville est suffisamment importante pour abriter un réseau de traqueurs organisés, vous pouvez grossir les rangs de la SFZ et combiner deux forces pour créer des attaques supplémentaires. Dans ce cas, veillez à bien prévoir le nombre, l'équipement et la ligne de conduite de ces nouveaux chasseurs. Par contre, la SFZ n'aura aucun contact avec les chasseurs du Shih, même si elle finira tôt ou tard par repérer les deux agents en vadrouille dans la cité. Ces deux factions s'estiment et s'apprécient, mais ont des points de vue radicalement différents sur la façon d'agir contre les shen. De plus, toutes deux sont actuellement en territoire étranger et feront tout pour assurer leur discrétion.

En chemin, toutes les créatures un tant soit peu surnaturelles seront inévitablement attaquées ou suivies, ce qui risque de créer pas mal de conflits. Au final, la SFZ devrait finir par localiser le Kumo, peut-être suite à une action particulièrement visible de Matthis et des Brujah. Tout ce petit monde pourra se retrouver dans les souterrains pour un gros combat, auquel les personnages pourront éventuellement participer.

- L'équipe du Shih

Contrairement aux agents de la Strike Force Zero, les deux chasseurs du Shih vont se concentrer sur l'élimination du Kumo. La tendance mystico-philosophique de cette organisation est très prononcée et les deux pisteurs ne se permettront aucune largesse dans la ville où "le Destin les a conduits". Depuis leur repaire situé à l'écart de la ville (n'importe quel hameau un tant soit peu isolé fera l'affaire), ils tenteront de localiser la créature grâce à leurs rituels divinatoires et se purifieront avant chaque intervention. L'utilisation des agents du Shih lors du scénario doit être réservée à des scènes surprenantes, ainsi qu'à des séquences de roleplay avec les personnages. Ces deux chasseurs ne sont pas de vulgaires brutes de combat. Sans aller jusqu'à s'allier aux personnages, ils leur feront comprendre que la destruction du changeur de forme est leur seule priorité et que son élimination sera une bonne chose pour tout le monde, après quoi ils pourront rentrer à Hong Kong.

Les seuls intervenants avec qui les chasseurs du Shih pourront s'allier sont les Lupins. Opposés au Ver, les Garous pourront rencontrer les deux traqueurs asiatiques et organiser une chasse par l'intermédiaire de l'Umbra, le monde des Esprits. Précisons que le Kumo possède des pouvoirs proches de ceux des Ragabash et des Black Spiral Dancers. Aussi, si vous possédez des suppléments Garous, n'hésitez pas à mettre un peu de fourrure dans l'affaire, histoire de réchauffer un peu le climat.

Au final, les agents du Shih feront tout pour détruire le Kumo. S'ils refuseront de s'allier à la SFZ, ils pourront tout de même suivre l'équipe pour arriver sur les lieux d'un combat intéressant. Les êtres surnaturels locaux ne les intéressent pas. Pire encore, ils éviteront tout combat susceptible de les blesser, et donc de les empêcher de détruire leur unique cible.

- Les Tremere

Avant l'arrivée de la délégation chinoise, les Tremere locaux seront égaux devant les premiers attentats menés par Matthis et les chasseurs SFZ. Par contre,

Wan Zhu a un secret

Eh oui, la protégée d'Oliver Thrace cache bien son jeu, puisqu'elle rêve de fausser compagnie à toute la clique de Tremere de Hong Kong qui la retient prisonnière depuis plusieurs années. Sans entrer dans les détails (ce que vous pourrez faire en lisant *Hong Kong*, page 79), sachez que la Tremere est contrôlée et utilisée par Thrace pour toutes sortes de missions périlleuses liées aux créatures surnaturelles locales. Pas étonnant donc que Wan Zhu veuille à tout prix prendre la fille de l'air, ni que Thrace ait pris soin d'envoyer Gamon pour lui servir de garde du corps "bouge-pas-de-là-mignonne". Au cours du scénario, l'ambassadrice pourra tenter de se soustraire à son ange gardien et aux Tremere locaux, que le Conclave ait ou non commencé. Si elle sent la moindre ouverture d'esprit chez les personnages, et si ceux-ci ne sont bien sûr pas dévoués à la cause Tremere, Wan Zhu établira un contact et proposera un marché. Du genre : des informations contre un soutien. L'ambassadrice veut se fondre dans la nature et rompre le Lien qui l'unit à Thrace. Si les PJ peuvent faire quoi que ce soit, elle sautera sur l'occasion et n'hésitera pas à révéler tout ce qu'elle sait de la Coterie Tremere asiatique, du Kumo, des shen, etc. Inutile de dire que Gamon veille au grain et qu'il risque de s'opposer aux personnages si ceux-ci se montrent trop proches de Wan Zhu.



une fois Wan Zhu accueillie par le Primogène, l'attitude du clan va sensiblement évoluer. La présence d'un Tremere corrompu par le Ver (ouh la belle bête) et l'arrivée de chasseurs asiatiques va précipiter plusieurs réunions de crise, jusqu'à la décision du Primogène (et peut-être même du Prince) d'ouvrir un Conclave. L'événement est décrit un peu plus loin et, comme on peut s'en douter, risque de compliquer la progression des personnages dans l'intrigue. Donc, les Tremere vont s'organiser pour mettre la main sur le Kumo tout en partageant leurs informations avec les autres clans affiliés, dans le but d'éliminer la menace des chasseurs. Wan Zhu apportera une aide précieuse en révélant ce qu'elle sait des méthodes de la SFZ et du Shih. Si les personnages se rapprochent des Tremere, ils pourront bien évidemment bénéficier de ces informations.

La priorité absolue de Wan Zhu est de récupérer Daven ou, à défaut, de s'assurer de son élimination définitive. De leur côté, les Tremere locaux souhaitent plutôt capturer le Kumo pour l'étudier, ce qu'ils se garderont de dire à l'ambassadrice de Hong Kong, et faire valoir leur rôle décisif dans la destruction des chasseurs et des Brujah qui menacent la ville. Ils pourront engager les personnages pour les aider à combattre les traqueurs et/ou les Brujah, mais tairont tout ce qu'ils savent du Kumo.

- Les ambassadeurs

En marge des actions officielles Tremere, Wan Zhu et son fidèle garde du corps ont une mission pour le moins officieuse : récolter le maximum d'informations sur les activités locales. Oliver Thrace s'en voudrait en effet de manquer une occasion d'étendre son influence et surtout de découvrir de nouvelles faiblesses, chez ses ennemis autant que chez ses amis. Quel qu'il soit, le Primogène Tremere local se montrera digne de confiance et restera honnête envers Thrace, qui jouit d'une excellente réputation. Par contre, il n'est pas dit que tous les Tremere feront de même. C'est pourquoi l'ambassadrice passera la moitié de son temps à écouter, espionner, converser, suivre et enquêter dans les locaux où elle est hébergée. Elle est également en mesure d'engager des indépendants pour accélérer certaines recherches concernant le Kumo, les Brujah, les chasseurs ou les Tremere eux-mêmes, avant et après le Conclave.

Ce qui va se passer

Les principaux événements du scénario sont les actions militaires des Brujah et de l'équipe SFZ et l'ouverture du Conclave quelques jours après les premiers meurtres. En parallèle, il peut se passer toutes sortes de choses : descente de Garous en ville, révolte de Nosf dans les égouts, carnage public dans une rue bondée, rencontres avec les chasseurs, etc. Quelles que soient leurs motivations, les personnages ne risquent donc pas de s'ennuyer. Vous ne devriez pas avoir de mal à improviser les différents attentats.

- Le Conclave va être motivé par les divergences d'opinions au sein du clan Tremere. Certains sont pour une action combinée avec Wan Zhu, d'autres s'offusquent de l'ingérence asiatique, d'autres encore voient là une occasion de remettre certains éléments à leur place et de s'attirer les faveurs des puissants. Un Justicar sera donc invité sur place pour siéger aux discussions et le Conclave suivra le déroulement habituel, du moins durant les premiers jours. Il n'y a que peu de chance pour que les personnages aient voix au chapitre. Par contre, ils pourront être "engagés" pour assurer la protection des alentours, poursuivre les recherches entamées par les Tremere bloqués au Conclave, servir de témoins en fonction de leurs précédentes actions ou encore participer à l'une des nombreuses Chasses de Sang lancées par le Prince, puis par le Justicar, sur les responsables des attentats. Durant le Conclave, les actions terroristes ne cesseront pas, bien au contraire. Matthis va très vite apprendre la tenue de la réunion et tout faire pour dynamiter les locaux (tenus secrets) où se trouvent les Tremere. La découverte du site pourra être rendue possible par un rituel de Dæven ou par une alliance avec des dissidents. Il est possible que la Strike Force Zero apprenne également l'existence du Conclave et décide de faire une descente, à vous de voir. Une attaque contre le Conclave ne manquerait évidemment pas d'intérêt. Wan Zhu peut même trahir les Tremere si elle est assurée de sa libération.

- Matthis et les siens finiront tôt ou tard par se faire repérer, puis décimer jusqu'au dernier. Il est cependant possible que le Kumo, sentant le vent tourner, s'arrange pour fuir avec son allié et précipite une longue traque, direction l'Asie. Si les agents du Shih n'ont pas encore beaucoup fait parler d'eux,

c'est à ce moment qu'ils tomberont sur le tandem et qu'ils feront leur boulot de nettoyage.

- Les chasseurs de la SFZ n'étant pas immortels, il n'est pas dit qu'ils finissent tous le scénario, surtout si les PJ se mettent dans le crâne de les éliminer. Si leur heure arrive trop vite, ils mettront un point d'honneur à causer le maximum de dégâts avant de quitter le devant de la scène. À tout moment, ces agents peuvent se mettre en relation avec différents organismes parallèles pour échanger des informations et s'assurer que leur combat n'aura pas été vain.

- Si le Conclave se déroule comme prévu, il risque d'y avoir pas mal de bouleversements au sein de la communauté Tremere, ainsi que de nombreuses victimes liées aux Chasses officielles. Le Justicar ne fera pas le déplacement pour rien et châtiera, ou fera châtier, tous ceux qui ont participé de près ou de loin à l'assassinat de Vampires.

- Les éventuels Garous, contactés par les agents du Shih ou alertés par la présence du Kumo, profiteront bien évidemment de la moindre faiblesse pour éliminer impitoyablement les Vampires qu'ils rencontreront. Une action lors du Conclave serait sans doute trop risquée, mais la filature d'équipes lancées en Chasse ou des embuscades dans les souterrains sont tout à fait envisageables. Au final, les Lupins se contenteront de l'élimination du Kumo et du départ des Asiatiques. Ils n'empêcheront bien sûr pas les chasseurs de faire leur travail...

Un dénouement?

Mouais, ça va pas être facile de dire "stop !" vu le nombre d'événements et d'acteurs... Il y a cependant deux options majeures pour finir ce scénario. La première, c'est la destruction du Kumo et de son allié Brujah. Si la créature meurt, les chasseurs finiront par rentrer chez eux en emportant le maximum d'infos sur les shen occidentaux. Aucune des équipes ne repartira sans avoir mené à bien sa mission initiale, quitte à mourir sur place par excès de zèle. Le combat final peut avoir plusieurs temps, surtout si Dæven et Matthis choisissent de fuir pour échapper aux Chasses de Sang. Rien n'empêche les personnages de les suivre... Ensuite, vous devrez gérer les retombées des affrontements et des discussions du Conclave, ainsi que la participation des personnages dans l'affaire. Une bonne action peut les rapprocher des fastes du pouvoir, une mauvaise leur attirer la rancune de clans et de factions de l'endroit. Et inversement.

La seconde option est de prolonger l'affaire jusqu'en Asie. Houla, ça se complique. Vous pouvez utiliser Wan Zhu, Dæven, les équipes de traqueurs et surtout les décisions du Justicar pour motiver un voyage au pays du soleil couchant, histoire d'ouvrir une super passerelle vers *Kindred of the East*. Dans ce cas, vous devrez soit vous procurer, soit vous faire prêter, soit vous passer des suppléments de la gamme pour monter une suite et fin à Hong Kong. Les Tremere peuvent avoir des affaires à régler avec Thrace, Wan Zhu être passée en jugement pour tentative de trahison, le Kumo réussir à s'échapper, les chasseurs jugés trop dangereux, etc. Une optique pas évidente, mais diablement séduisante.

Auteur : Julien Blondel
Illustrations : Laurent Cagniat

Les PNJ

Dæven (Kumo incarné)

FOR 2, DEX 3, VIG 5, CHA 3, MAN 2, APP 2, PER 3, INT 4, AST 4
Compétences : toute compétence utile à 2 ou 3
Disciplines : toute discipline Tremere utile à 3 ou 4, rituels au choix
Description : la quarantaine, cheveux gris, yeux clairs, corpulence moyenne, vêtements occidentaux sobres.

Le Kumo (sous forme naturelle)

FOR 7, DEX 8, VIG 8, CHA 3, MAN 1, APP 0, PER 3, INT 4, AST 4
Compétences : Vigilance 5, Subterfuge 3, Bagarre 3, Furtivité 5, Survie 4
Vertus : Rage 4, Gnose 7, Volonté 6
Disciplines : toutes sortes de rituels divinatoires, morsures empoisonnées et attaques sournoises. Le Kumo manie également des Gifts Ragabash et Black Spiral Dancers
Description : la créature ne prendra l'une de ses véritables formes (Lilian : créature humanoïde à six bras, et Aghora : monstre arachnoïde de quatre mètres) que si elle est obligée de combattre pour sa vie. Toute sortie du corps de Dæven sera définitive. Les caractéristiques tiennent déjà compte des modificateurs liés à sa forme.
Notes : en forme Lilian, le Kumo peut mordre à FOR+1 et griffer à FOR+2. En forme Aghora, il peut mordre à FOR+3 et utiliser une toile d'araignée. Son poison force à un jet de VIG difficulté 7 et fait perdre un point par échec. À 0, la victime tombe inconsciente. Ces blessures sont toutes des aggravées.

Les chasseurs Strike Force Zero

FOR 3, DEX 4, VIG 3, CHA 3, MAN 1, APP 2, PER 5, INT 3, AST 3
Humanité 8, Volonté 6
Compétences : Bagarre 4, Arme à feu 4, Vigilance 3, Arts martiaux 4, Furtivité 3, Survie 3 (remplace Connaissance de la rue)
Vertus : Conscience 4, Maîtrise de soi 4, Courage 5 (fanatiques de l'élimination des êtres surnaturels, refusent de tuer des innocents)
Disciplines : toutes sortes d'attaques spéciales aggravées, avec ou sans arme, gérées par un jet d'Attribut physique+Compétence, difficulté 7 à 9 selon l'action.
Description : tailles et corpulences variables, hommes et femmes, costume noir, gilets blindés, matériel technologique de surveillance, gadgets, armes lourdes et munitions en tous genres.

Les chasseurs Shih

FOR 4, DEX 4, VIG 4, CHA 2, MAN 3, APP 2, PER 3, INT 2, AST 3
Humanité 8, Volonté 9
Compétences : Mêlée 5, Arts martiaux 4, Bagarre 3, Vigilance 3, Furtivité 3, Survie 4 (remplace Connaissance de la rue), Méditation 3
Vertus : Conscience 3, Maîtrise de soi 4, Courage 5
Disciplines : toutes sortes d'augmentations temporaires et attaques spéciales aggravées, gérées par un jet de Méditation+Attribut physique en rapport, difficulté 6 à 9.
Description : taille et corpulence moyennes, tatouages asiatiques, costume traditionnel clair, armes blanches traditionnelles, arcs.

Matthis (Brujah 7e)

FOR 4, DEX 4, VIG 4, CHA 3, MAN 3, APP 1, PER 3, INT 3, AST 3
Humanité 5, Volonté 6
Compétences : Armes à feu 4, Bagarre 4, Furtivité 3, Commandement 4, Intimidation 3, Connaissance de la rue 3, Survie 3
Vertus : Conscience 3, Maîtrise de soi 3, Courage 5
Disciplines : Célérité 4, Puissance 4, Présence 3
Description : grand, costaud, mâchoire carrée, typé irlandais, long manteau de cuir et treillis.

Wan Zhu (Tremere 7e)

FOR 2, DEX 3, VIG 2, CHA 3, MAN 2, APP 4, PER 2, INT 5, AST 3
Humanité 8, Volonté 6
Compétences : Étiquette 3, Vigilance 3, Histoire (chinoise) 5, Occultisme (chinois) 4
Vertus : Conscience 4, Maîtrise de soi 3, Courage 3
Disciplines : Auspex 3, Fortitude 2, Thaumaturgie 2, pas de Domination
Description : grande, élancée, très belle, longue robe noire traditionnelle, cape blanche, cheveux tressés et nombreux bijoux.

Gamon (Tremere 9e)

FOR 4, DEX 3, VIG 4, CHA 2, MAN 2, APP 2, PER 4, INT 3, AST 3
Humanité 6, Volonté 7
Compétences : Vigilance 4, Arts martiaux 4, Intimidation 3, Armes à feu 3, Furtivité 3
Vertus : Conscience 3, Maîtrise de soi 4, Courage 5
Disciplines : Auspex 3, Fortitude 3, Domination 2
Description : grand, athlétique, visage sévère, cheveux nattés, costume traditionnel noir et bracelets précieux.

Thémis décomposée

Scénario pour *Polaris* destiné à un meneur expérimenté et à des joueurs ayant quelques relations. C'est une trame politico-policière qui peut demander un brin d'improvisation. Toute l'intrigue tourne autour d'une personne à retrouver que les personnages ne verront peut-être jamais (même s'ils réussissent à dénouer les fils de cette histoire). L'utilisation des suppléments Hégémonie et Équinoxe peut être utile mais pas obligatoire.



Introduction

Équinoxe, année 568, une fin de cycle diurne dans le niveau 0. Les personnages se la coulent douce, accoudés au zinc du bar de la Médusa. John Slide, leur employeur, leur a donné rendez-vous ici avec la promesse d'une petite mission facile et sans danger (comme d'habitude). Éventuellement, s'ils appartiennent à des organisations diverses, la mission peut en venir. John Slide se présente au bar et, après les salutations, embraye sur le travail qu'il propose. Un employeur désirant garder l'anonymat, aimerait qu'un groupe très discret enquête sur la disparition d'une certaine Méhéa Shelter, une chercheuse hégémonienne venue à Équinoxe pour participer à un colloque. La jeune femme aurait dû se présenter au rapport il y a maintenant 30 heures mais nul ne sait où elle se trouve. Sa cabine est vide et elle n'a plus utilisé sa carte I.D. depuis 36 heures. La mission est simple : retrouver Méhéa Shelter morte ou vive. Si elle court un danger, il faut la sauver. S'il est impossible de la sauver, il faut l'abattre.

John Slide remet un C.D. contenant toutes les informations sur Méhéa Shelter (cf. encadré). La mission est payée 600 sols par personne (avec 100 sols d'avance pour les faux frais). Dès que le groupe aura des réponses satisfaisantes, il faut qu'il joigne un certain monsieur Walpurgis en envoyant un message quelconque sur une fréquence cryptée classique mais unique. Pour ce faire, il faut juste une radio classique et un Talent pour l'électronique ou tout ce qui peut s'en rapprocher. Quel que soit l'endroit où nos héros se trouveront, Walpurgis ou ses amis entendront. Une prime dégressive de 500 sols par personne sera ajoutée pour motiver les mercenaires (elle diminue de 100 sols par jour).

Elle est partie, si loin d'ici...

Sitôt la mission acceptée, l'enquête peut commencer. À l'aide de la fiche signalétique, les personnages peuvent suivre plusieurs pistes.

La conférence sur la biomécanique palliative

Elle a effectivement eu lieu à Équinoxe deux jours auparavant. Parmi les noms des participants, on retrouve celui de Méhéa Shelter. Une recherche plus poussée (en interrogeant des savants encore présents) permet de découvrir que si le nom était bien sur la liste, la conférencière n'était pas présente au colloque, excusée pour raison de santé. Personne n'a réalisé que malgré cette absence, une personne, usurpant ce nom, a utilisé la chambre d'hôtel (la fille de la photo).

La chambre d'hôtel

Elle est vide et rangée. Le garçon d'étage peut raconter ce qu'il sait. Il a vu trois hommes très grands et cachant probablement des armes sous leur manteau. Ils ont parlé un peu et il a reconnu l'accent de l'Hégémonie. Ils avaient le passe magnétique de la chambre et ont tout fouillé sans rien prendre. Sitôt partis, il a compris qu'il ne reverrait pas la cliente alors il a récupéré toutes ses affaires pour les revendre. Il n'a plus rien sauf une combinaison de travail. Cette dernière est un uniforme de mineur en provenance de la ville d'Ozark (cf. page 71 du supplément *Hégémonie*).

L'employeur de John Slide

Le contact des personnages ne peut rien dire mais parlera sous la menace (ou plus). Exercer une violence excessive sur sa personne est une erreur grossière. Sitôt libre, il engagera des mercenaires pour éliminer les gredins qui ne respectent pas les règles du milieu. S'il parle, il explique que son employeur se nomme Arxa de Sylphe, un noble hégémonien originaire d'Ozark. En cherchant un peu, il est aisé d'apprendre que l'homme appartient à la cour du terrible duc de Castille. En creusant plus, on découvre qu'il n'est pas tellement en grâce auprès du dirigeant d'Ozark mais qu'il doit sa place à la présence de sa famille dans la ville depuis plus longtemps que celle des de Castille : c'est un notable turbulent. À l'heure actuelle, il vogue avec le duc et sa suite vers Floréa (cf. page 64 d'*Hégémonie*) où doit se tenir un conseil des familles opposant principalement les de Castille et les Vérégas.

La fille de la photo

Retrouver sa véritable identité tient du miracle (c'est même l'un des rebondissements du scéna-

rio). Il faudra faire jouer toutes les relations possibles et imaginables pour apprendre son nom. Ce n'est qu'au terme d'une enquête très longue et fastidieuse qu'il sera possible de lui donner un nom : Déborah Sextante, une activiste de Telma Tiltane recherchée dans toute l'Hégémonie pour terrorisme, désertion (c'est un ancien soldat), haute trahison et subversion. Vivante, elle vaut 25 000 sols et morte 10 000. Le service de l'Onde (cf. encadré) voudrait bien l'interroger. Elle a été le plus souvent aperçue à Ozark. Attention, une bonne part de la surprise de ce scénario tient à l'identité réelle de Méhéa Shelter. Si vos joueurs l'apprennent au début de l'aventure, ils perdront le plaisir de cette découverte.

Les informations du disque

Nom : Méhéa Shelter . Nationalité : hégémonienne . Âge : 24 ans
Sexe : féminin . Mutation : non
Signe particulier : port de lunettes correctrices puissantes
Profession : ingénieur maître en biomécanique palliative
Motif de la visite à Équinoxe : participation à une conférence portant sur la médecine de guerre et la chirurgie de remplacement en état d'urgence : la production de bras ou de jambe prête à greffer.
Durée prévue du séjour : 6 jours
Adresse à Équinoxe : hôtel Omadawn, niveau 0, chambre 124 B
Arme : non . Implant : non
Féconde : non
Activités politiques ou religieuses : non
Casier judiciaire : vierge.

les douanes

Les personnages vont peut-être supposer que la jeune femme a quitté Équinoxe de gré ou de force. Ils peuvent se renseigner aux douanes pour savoir si c'est le cas. En soudoyant quelques fonctionnaires la recherche peut s'avérer fructueuse : une Hégémonienne correspondant au signalement a été aperçue aux portes de la ville. Elle a déclaré s'appeler Sonia Syl et était accompagnée de trois autres Hégémoniens. Ils ont pris un petit transport rapide (type Souverain VI) en direction de Floréa. Le navire est question portait le matricule YUC 125 SD 1447, ce qui signifie qu'il venait de Yucata, la ville des Vérégas.

Le panier de crabes

L'Onde et le S.R.D.

Deux services du Prisme mènent leur enquête dans cette histoire : l'Onde et le Service de Recherche de la Dissidence. Le premier est essentiellement composé de fonctionnaires démunis face à des organisations comme celles de Telma Tiltane. Ses agents seront enclins à passer des alliances douteuses (lisez : avec les personnages) pour remettre de l'ordre et continuer leur combat contre les terroristes. Les seconds sont plus discrets, mieux organisés et beaucoup plus vindicatifs. La torture, le chantage, le meurtre sont autant d'outils qu'ils manient avec dextérité. Le S.R.D. ne fait pas d'alliance, il impose ses vues et une fois le travail terminé, se débarrasse des gêneurs. Ces deux services peuvent être des régulateurs pour votre scénario. Ils peuvent aider ou entraver les personnages selon les besoins du moment.

Les pistes laissent deviner une sombre trame hégémonienne de plus. Mais il reste des questions en suspens et surtout Méhéa Shelter à retrouver. Floréa semble être une destination obligatoire. Mais il est possible que les personnages cherchent à s'informer avant sur le conseil des familles qui va s'y dérouler. Un diplomate de l'Hégémonie ou un Veilleur bien informé apporteront les réponses suivantes : la rivalité entre les ducs de Castille et Vérégа est ancestrale. Ils ont les mêmes ambitions (devenir Prince) et s'empêchent l'un l'autre d'évoluer depuis des années. Le dernier conflit en date concerne la "protection" d'une petite base minière (Aconite W-144) se trouvant sur les terres des de Castille mais dont les forages empiètent sur le domaine des Vérégа. Tous les observateurs s'accordent pour trouver la querelle futile, parlent d'enfantillage de la part du duc de Vérégа. Le conseil de Floréa a pour objet l'attribution d'Aconite W-144 à l'une ou l'autre des familles. Il doit commencer quatre jours après le début de l'enquête des personnages et comptera trois réunions (une par jour) : l'exposé du problème au conseil des familles, les argumentations de chacune des parties et le vote final.
Le voyage d'Équinoxe à Floréa prend deux journées complètes (il faut traverser toute l'Hégémonie) et peut être l'occasion de petites aventures annexes.
L'arrivée dans la ville industrielle la plus dangereuse de l'empire sera un peu mouvementée : le Prisme vérifie toutes les identités des voyageurs, la durée de leur séjour et le motif de leur venue. C'est une bonne manière de faire connaissance avec l'Onde et le S.R.D. (cf. encadré).
Le conseil se tient au niveau 6 de la ville paroi, bouclé pour l'occasion. Il faut des autorisations spéciales pour passer les différents contrôles (parfois laxistes). Il est possible de se procurer des faux passes auprès des caïds de la pègre locale (Nigal l'Ancien par exemple) ou de tenter une infiltration par les conduits d'aération (attention aux robots de nettoyage et aux patrouilles de drones).

Les personnages peuvent aussi se renseigner sur la présence de Méhéa Shelter qui leur sera confirmée par les mendiants, au service du prince des miracles, chargés de surveiller les nouveaux arrivants. Ils restent au port et mémorisent les visages (et si possible les noms), pour faire leur rapport journalier. La jeune femme est arrivée avec deux marchands citoyens de Floréa, à bord d'un vaisseau Souverain VI immatriculé FLO 445 DRH6, ce qui indique qu'il appartient également à la flotte civile de Floréa. Un pilote qui s'amuserait à calculer l'heure de départ du bâtiment de Méhéa Shelter et l'heure d'arrivée découvrirait (en tenant compte de la rapidité d'un Souverain VI) qu'il y a six heures en trop. C'est trop peu pour une escale et trop long pour un retard dû aux courants marins, par exemple. C'est le temps suffisant pour modifier l'identité d'un navire. Impossible de savoir où sont passés les trois personnages qui se sont perdus dans la foule. Le vaisseau est reparti immédiatement avec, apparemment, une quatrième personne restée à son bord.

Contact

Toutes les recherches des personnages vont attirer l'attention. C'est quand ils seront dans l'impasse (en prison ou en danger) qu'un curieux émissaire va les contacter. Il se nomme Romuald Braz et sert le duc de Castille dans les situations délicates. Le duc a remarqué leur présence à Floréa et souhaite en connaître la raison. Il demande donc à les rencontrer dans un lieu neutre et propose la Caverne, un bar des docks bien connu. Les personnages sont libres d'accepter et de s'y rendre ou de refuser. Dans le cas d'une réponse négative, Romuald en prend bonne note et se retire sans insister. S'il est suivi, il se précipite à la Caverne pour donner la réponse à son maître. De Castille livre alors le signalement des personnages au S.R.D. pour que les gens du Prisme s'amusent un peu avec eux. La suite de l'enquête sera délicate sans la bénédiction des de Castille mais faisable.
Dans le cas contraire, le duc, masqué pour ne pas être reconnu, accueille sèchement les personnages. Il leur demande, avant tout, une explication sur leurs activités. Sans réponse crédible, il met fin à l'entretien. De son côté, il explique qu'il craint que son adversaire de toujours, le duc de Vérégа, n'ait provoqué ce conseil que pour le faire assassiner. Où, comment et quand, il l'ignore mais il sait que quelque chose se prépare. Pour preuve, l'un de ses conseillers, Arxa de Sylphe a mystérieusement disparu peu après l'arrivée de son convoi à Floréa. Il n'a que moyennement confiance en cet homme mais il le sait trop intelligent pour le trahir ouvertement. En échange d'autorisations spéciales de circuler dans la zone du conseil, le duc propose aux personnages d'enquêter sur les manigances de Vérégа et la disparition d'Arxa. Il ne veut pas être protégé, il a ses gardes du corps pour ça. S'il ne lui arrive rien jusqu'à son départ de la ville (dans trois jours), il

L'histoire en quelques mots Année 568

Le duc de Castille, noble hégémonien et gouverneur de la ville d'Ozark, lutte contre l'activité terroriste qui semble avoir des origines dans sa ville. Ses ambitions politiques le poussent à être, chaque jour, plus dur avec le peuple et la révolte gronde. Mendric Véréga, ennemi politique de de Castille et duc de Yucata, a concocté un plan diabolique pour s'en débarrasser et pourvoir postuler pour le titre de prince. Il utilise une terroriste du nom de Méhéa Shelter (c'est une identité usurpée), au service de Telma Tiltane, pour éliminer de Castille et faire porter le chapeau à la rébellion. La droguant et la conditionnant, il obtient d'abord le nom de son chef direct : Arxa de Sylphe, un membre de la suite de de Castille. Il le fait éliminer en le droguant et en le lâchant avec une bombe entre les mains des hommes du Prisme. Ensuite, usant de la même drogue avec sa prisonnière (mais d'une façon différente), il la propulse pendant le conseil de Floréa (maquillée en effigie) où elle tente d'assassiner vainement de Castille. Ce dernier n'est pas dupe et se doute qu'aucun terroriste ne serait assez bête pour se suicider de la sorte. Il va donc retourner le plan de Véréga à son avantage en prouvant qu'il a tiré les ficelles. Une lutte d'influence va donc s'engager entre les deux hommes par le biais des personnages. À eux d'en tirer profit.

leur donnera 1000 sols chacun. Si les aventuriers arrivent à prouver de façon formelle que Véréga cherche à l'assassiner, la récompense sera triplée. En gage de bonne volonté, il leur donne 100 sols d'avance et Romuald leur fournit les badges magnétiques leur permettant de déambuler dans le niveau 6 de la ville paroi.

Le niveau 6 et niveau caché

Les investigations des personnages vont donc passer par le niveau 6 de Floréa (peu importe la façon dont ils y arrivent). La ville étant constamment attaquée par les foreurs, le niveau le plus élevé est le plus sûr. Seuls les aristocrates proches de la famille Ebraer (qui organise le conseil) et les officiers supérieurs déambulent dans la partie la plus spacieuse de toute cette ville surpeuplée. Les contrôles sont réguliers et sévères car les Ebraer vivent sous la menace constante d'émeutes. Mieux vaut porter un uniforme ou des vêtements riches si on ne veut pas attirer l'attention. Six familles ont été conviées au conseil. Les seuls chefs de famille à s'être présentés sont les ducs. Les autres ne sont que des prête-noms ou des représentants légaux sans aucun pouvoir réel. Calasta, Del Mar, Ebraer, Fédorick, de Castille et Véréga cohabitent dans une zone composée de leur suite, de la salle du conseil, d'un centre commercial faisant office de centre de loisirs et de restaurant. Déjà les messagers courent d'une suite à l'autre alors que des réunions informelles ont lieu au coin des couloirs les plus sombres. C'est un jeu auquel se livrent tous les diplomates pour donner le change mais qui n'a pas vraiment raison d'être. Si les personnages entrent en contact avec l'un des représentants, ils comprendront que personne n'est dupe. Véréga se moque de la station Aconite W-144. Il se passe quelque chose d'autre mais personne ne sait quoi. La réponse va venir juste avant la première réunion. Une violente fusillade va faire trembler la zone et attirer la foule des convives et des militaires. Un homme d'une trentaine d'années, portant les armes des de Castille, rend son dernier souffle sous le regard triomphant d'un enquêteur de l'Onde. Dans un coin, les hommes du S.R.D. rongent leur frein. Une annonce officielle résonne dans tous les haut-parleurs de l'étage : un terroriste fanatique aux ordres de la traîtresse Telma Tiltane vient d'être courageusement abattu par la glorieuse Onde, division d'élite du Prisme. Le misérable se faisait connaître sous le nom de code de Walpurgis mais son véritable nom était Arxa de Sylphe. Sa famille sera déchue et envoyée à Keryss pour y être jugée. Il tentait de poser une bombe dans la salle du conseil quand il a été intercepté. En cherchant un peu (ou en interrogeant les fonctionnaires fulminants du S.R.D.), il s'avère que l'intervention a eu lieu suite à une dénonciation anonyme et que les hommes de l'Onde étaient à côté par hasard et sont arrivés les premiers. L'homme accompagnait le duc de Castille et il a donc dû se procurer la bombe en ville car il n'aurait jamais passé les détecteurs avec un tel engin. Impossible d'en savoir plus.

Mais qui sont ces serpents...

Voilà de quoi occuper un peu les personnages. Le premier employeur semble avoir rendu l'âme et Méhéa Shelter reste introuvable. Il y a différentes pistes à suivre. Castille s'arrangera pour autoriser les personnages à accéder aux nombreuses pièces de l'affaire (la bombe, les effets personnels d'Arxa ou l'enregistrement de la dénonciation).

La bombe

Un artificier ou un mineur reconnaîtra sans peine des explosifs de forage. La bombe était artisanale et n'aurait sans doute pas fait beaucoup de dégât, montée ainsi. Une descente dans les bas quartiers de Floréa et quelques discussions permettent d'en apprendre la provenance : un receleur du nom de Scott Diesel, bien connu pour avoir des relations étroites avec les Redoutés, les bandits les plus craints de toute la ville. Ce dernier tient une boutique minable dans le secteur commercial. Contre de l'argent (et jamais sous la menace), il explique que deux hommes, des Hégémoniens, ont payé le prix fort pour la bombe. Ils avaient l'air très pressés et assez satisfaits. Ils ont aussi acheté assez de drogue pour abrutir le plus intelligent des Patriarches : de la dixtolérine pure. Elle engourdit sans faire perdre connaissance et transforme en robot n'importe quel être humain normalement constitué.

Les appartements d'Arxa

Le S.R.D. et l'Onde sont déjà passés par là, ce qui explique le désordre. Cela dit, en se renseignant auprès des domestiques, le désordre régnait déjà avant même leur arrivée. Comme les enquêteurs du Prisme le savent aussi, Arxa a été emmené de force par deux hommes en uniforme hégémonien. Il n'a pas eu le temps d'opposer une grande résistance, à peine a-t-il poché l'œil d'un des deux gardes. Après l'avoir assommé, ils ont tout fouillé et sont partis. La



Drone assassin vindicator 8b.

Note : le modèle Vindicator 8b est le dernier né des drones assassins de la firme Weiss. Il se présente comme une tige très fine de trente centimètres dotée de petites ailettes. Très discret, il reste collé à un mur (généralement parmi des câbles) et n'entre en action que lorsque sa cible pré-programmée passe dans sa zone de détection. Il peut aussi se déplacer sur de courtes distances à la recherche de sa cible (mode chasseur). Son autonomie est de 60 heures en mode passif et de 4 heures en mode chasseur. Il tue en se plantant dans l'œil de sa cible et en injectant un poison virulent.

Coût : 25 000 Fabriquant : Weiss (alliance polaire)
Type : 8b Poids : 200 gr
Vitesse : 5m/tour Accélération : 1m/tour
Décélération : 1m/tour Intégrité : 5
Équipement : Analyseur Vision 4, Mini propulseur d'appoint, dose de poison mortel.
Ordinateur : Cérébro Tech, Niv : 6, Sécurité 5, Contrôle 10, Capacité 98-100.

description des visages correspond à celle des hommes accompagnant Méhéa Shelter. On ignore où ils se sont rendus mais leurs badges n'ont pas été utilisés pour sortir du niveau 6.

Les hommes de main de Véréga

Ils mènent la danse depuis le début, mais les personnages ont une chance de retrouver les trois qui sont encore dans la base (le quatrième étant parti avec le vaisseau). En faisant un portrait-robot à l'aide de tous les témoignages, il est possible d'obtenir un croquis tout à fait valable d'au moins l'un des trois. Pendant l'arrestation d'Arxa, il a reçu un coup à l'œil ce qui a provoqué un beau bleu. Même s'ils portent tous le masque à oxygène accompagnant l'uniforme classique des soldats, il sera aisé de le repérer, lui, si on rôde parmi les gens de la suite de Véréga. Reconnu, il prend la fuite. Capturé, il se suicide (ou est abattu par ses compagnons). Actuellement, ils attendent sagement la première réunion du conseil.

Paf l'Hégémonien !

C'est justement lors de cette assemblée que le scénario va s'accélérer. Le conseil se réunit dans une salle ovale bordée de gradins. Dans des alcôves murales, des effigies des ancêtres des Ebraer toisent avec sévérité les participants. Leur teint d'albâtre et les projecteurs en contre-plongée les rendent terriblement menaçantes. Elles sont toutes armées des symboles de la famille Ebraer, le harpon et le sabre. Les représentants des familles sont attablés et leurs conseillers se tiennent debout derrière eux. Des gardes privés, lourdement armés, assurent la protection des lieux (et surtout de leur maître respectif). L'entrée est réservée aux possesseurs de passes spéciaux et Romuald Braz ne peut en fournir qu'un seul aux personnages. Comme prévu, la première réunion a pour objet de déterminer la nature du problème. Comme prévu, elle est longue et ennuyeuse. Les petits messages passent de main en main, les conseillers glissent d'un camp à l'autre et c'est au troisième bâillement de de Castille que l'une des effigies (une jeune femme couverte d'un casque, en jupette sexy mais armée jusqu'aux dents) hurle comme une damnée et lance son harpon vers le duc, totalement pris au dépourvu. Son seul réflexe est de placer l'un de ses cousins entre lui et la pointe crochue. Le malheureux est traversé de part en part et le harpon touche tout de même sa cible au flanc. Un personnage présent reconnaîtra sans doute Méhéa Shelter lorsque la belligérante enlèvera son casque, en se tordant (sans raison apparente) de douleur. Le masque de plâtre qui lui donnait l'apparence d'une statue se craquelle sous le premier coup de crosse d'un des gardes du corps de de Castille et bientôt elle est submergée par les attaquants, qui la frappent à n'en plus pouvoir. Les nobles vocifèrent, les soldats (et particulièrement ceux de Véréga) sortent les couteaux : il faut intervenir sinon la jeune femme sera égorgée sans autre forme de procès. Si les personnages ne font rien, c'est l'Onde et le S.R.D. qui la sauvent. Le duc de Castille est emporté en urgence dans ses appartements sous l'œil coléreux de Véréga : son attentat a échoué.
Tout le monde est évacué et les Ebraer font enfermer la terroriste dans leurs geôles autant pour la soigner que pour la protéger. Romuald convoque rapidement les personnages et fait passer un message de son maître. S'ils arrivent à trouver un lien entre Véréga et la fille, il multiplie par dix la prime promise.

Mise en abîme

Le conseil des familles, suite à l'attentat, est immédiatement annulé et remplacé par le jugement de la terroriste. Les informations hurlées au travers des haut-parleurs de toute la ville présentent l'incident comme suit : une dangereuse terroriste au service de Telma Tiltane et se faisant passer pour la chercheuse Méhéa Shelter a vainement attenté à la vie du très respecté duc de Castille. En s'attaquant au symbole de la probité que représente le noble vieillard, Telma Tiltane montre à nouveau sa félonie assassine et ses méthodes barbares. Heureusement, Mickaël de Castille, par un sacrifice volontaire et courageux, a donné sa vie pour sauver celle de son auguste cousin. La terroriste sera jugée dès que le duc se sera remis de sa blessure au flanc, c'est-à-dire dans deux jours au plus. L'exécution publique (par pendaison) aura probablement lieu immédiatement après la sentence. Deux jours, c'est ce qu'auront les personnages pour trouver le fin mot de l'histoire.

La prisonnière se trouve actuellement dans les services hospitaliers du Prisme où elle est soignée suite à quelques "contusions mineures" (je cite) justement infligées avec mesure par les héroïques gardes du corps du duc de Véréga. Il est bien entendu impossible de la voir (même avec l'appui de de Castille). Toutefois, si des personnages venaient à traîner autour des locaux du Prisme, ils pourraient observer un curieux manège. Deux autres groupes rôdent dans les parages. Le premier est un groupe de tueurs venus de Yucata, des mercenaires chargés de trouver un moyen d'éliminer la prisonnière. Ils ont aussi pour mission de faire disparaître les quatre hommes de main de Véréga, mais nous le verrons plus bas. Ils sont cinq et bien armés. Le second groupe est beaucoup plus discret. Impossible de l'approcher et même si c'était le cas, cela n'apporterait rien. Un de ses membres, s'il est intercepté, refuse d'ouvrir la bouche même sous la torture. Il s'agit en fait de l'avant-garde des forces de Telma Tiltane, chargée de repérer le terrain avant une opération de grande envergure.
Une fois que vous estimerez que les joueurs ont trouvé suffisamment d'indices pour commencer à comprendre de quoi il retourne, un petit incident va les remettre en course. Deux informations vont arriver à eux. La première est la découverte de la carcasse d'un petit transport de type Souverain IV non loin de la ville. Le pilote est mort. Son bâtiment a probablement été victime d'une explosion interne et non d'une torpille. Attentat ou accident ? Personne ne sait. La seconde nouvelle est du même acabit puisque deux soldats hégémoniens ont été retrouvés morts dans leur cabine, la gorge tranchée. Ils appartenaient à la suite du seigneur Véréga et l'un d'entre eux avait l'œil poché. On soupçonne l'un de leurs camarades, un certain Pietro Kayann, disparu depuis quelques heures. Le duc de Véréga élimine un à un les témoins de cette gênante affaire. Si les personnages n'ont pas été assez discrets, leur tour viendra assez rapidement.

Il faut sauver le soldat Kayann

Rassembler tous les indices contre Véréga et rajouter le témoignage de Kayann sont les moyens les plus simples de confondre le duc de Yucata. Les personnages auront donc deux jours complets pour mener à bien leur mission. Le soldat a pris la fuite et est resté quelques heures dans une petite chambre d'hôtel non loin des docks. Il pensait s'échapper par un transport industriel mais il a été arrêté dans sa course par un petit groupe de Redoutés (dont le repaire n'est pas loin) et fait prisonnier. Le chef de ces malfrats est actuellement en pourparlers avec Véréga pour lui revendre Kayann. Le duc se méfie pour le moment, croyant avoir affaire à un envoyé de de Castille qui cherche à le piéger. Entretenir sa crainte, c'est gagner un peu de temps pour porter secours au soldat, qui croupit dans une cage au dernier niveau du siège des Redoutés. Pour le sortir de là, il faut jouer contre la montre, être plus discrets que les plus habiles des voleurs et préparer un plan B en béton au cas où les Redoutés s'apercevraient qu'un

groupe tente de les infiltrer. Ils sont vindicatifs et hargneux en ce qui concerne leur domaine. Il ne faut pas compter sur l'aide du Prisme ou des hommes de de Castille pour attaquer le repère. Ce dernier se trouve sous les docks et se compose d'un grand nombre d'entrepôts reliés par des coursives aussi étroites que sombres. C'est un dédale destiné à perdre les non initiés. Kanyann se trouve dans l'étage le plus enfoui, là où seuls les plus courageux des Redoutés se rendent. En effet, ce niveau n'est pas loin de la plate-forme de défense contre les Foreurs et il arrive que ces créatures émergent dans ces couloirs de temps à autre. Le meilleur moyen de rejoindre Kayann reste de faire un prisonnier et de se faire guider jusqu'à lui. Le retour sera aussi un moment de bravoure si un Redouté s'aperçoit de la disparition du soldat. Une belle poursuite en perspective.

Une fois le soldat aux mains des personnages, il va raconter toute l'histoire (cf. encadré). En échange d'une nouvelle identité, il accepte de témoigner contre Veréga.

La situation se complique

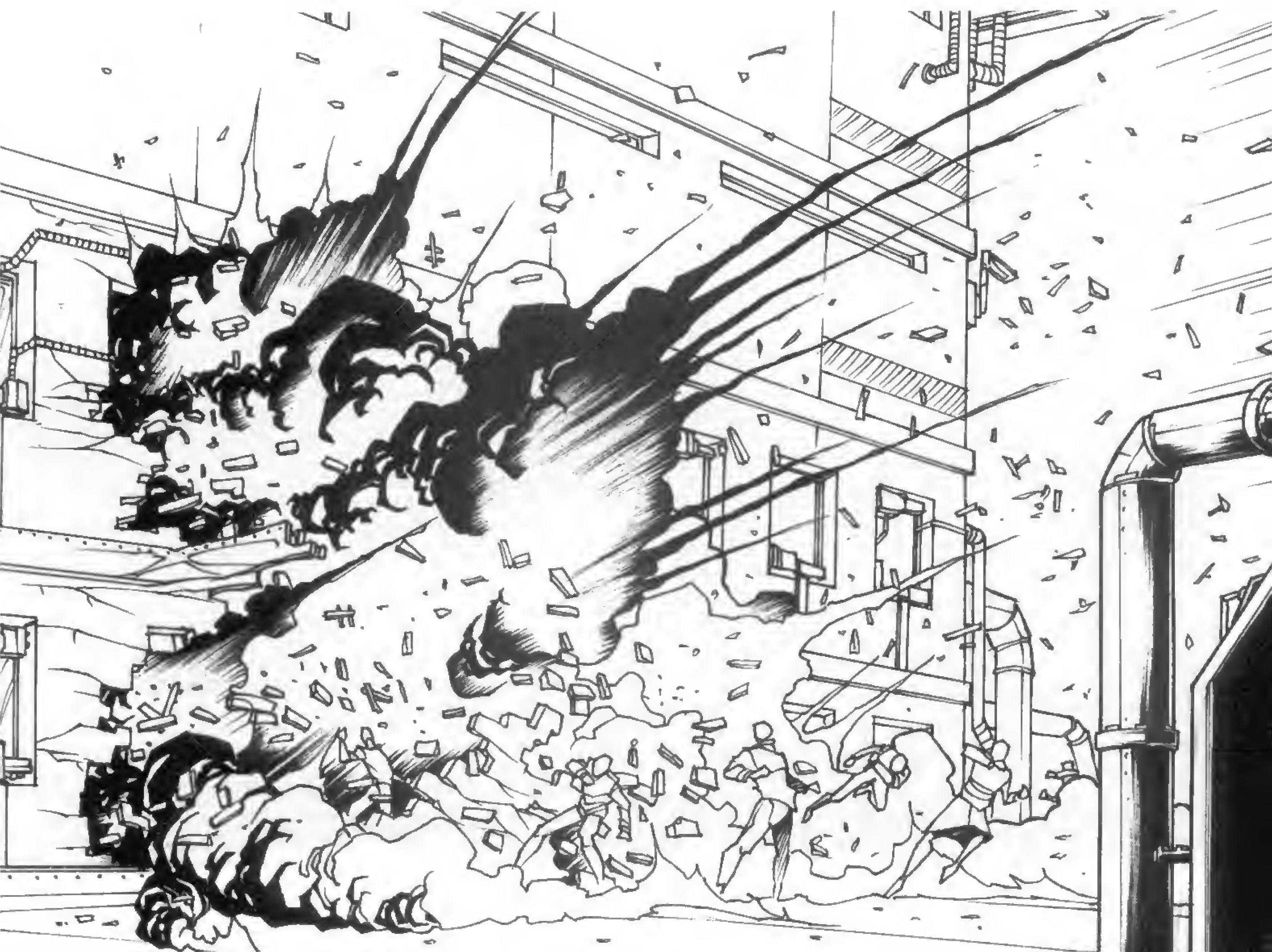
Que les personnages aient tous les éléments de cette histoire en main ou pas, les événements vont s'accélérer une journée avant le fameux procès. Un homme va se présenter à eux sous le pseudonyme de Walpurgis (cf. ses caractéristiques en fin de scénario) et leur demande où en est leur mission. Walpurgis n'est pas un nom de code mais un titre au sein du mouvement de Telma Tiltan. Si Arxa de Sylphe est mort, cela ne signifie pas que tous les Walpurgis ont disparu. À ce titre, il vient aux nouvelles et avoue s'inquiéter de l'évolution des événements. Suivant ce que vont lui répondre les personnages (s'ils sont crédibles ou pas), il leur expose la suite des opérations. Il confirme éventuellement l'histoire de Kayann et nie toute participation de son groupe à l'encontre des de Castille durant le conseil de Floréa. Veréga est le seul et unique coupable.

Il va donc, avec ses hommes, organiser la libération de Méhéa Shelter (Déborah Sextante, pour lui). Pour cela, il a besoin des personnages auxquels il va confier la mission la plus ardue. Libre à eux d'accepter ou de refuser. En cas de refus, Walpurgis annule la mission et la récompense qui va avec. Il leur demande juste de ne plus intervenir dans cette histoire (au risque de mettre les activistes en rogne).

La mission consiste à aller chercher Méhéa Shelter dans sa prison quand Walpurgis leur en donnera l'ordre. Comment ? Ils le sauront au moment voulu. Ils ont juste à se trouver non loin des locaux du Prisme quatre heures après cet entretien. Si aucune libération n'est possible, il leur confie un drone assassin, programmé pour ne cibler que la jeune femme (cf. encadré). Ils devront laisser l'objet dans les locaux du Prisme et partir au plus vite.

Boum la ville !

Que les personnages soient de mèche ou pas, quatre heures après leur rencontre avec Walpurgis, une explosion va faire vibrer toute la ville. Elle n'a pas pour but de détruire les infrastructures de la cité mais plutôt (comme les quatre autres qui suivent en d'autres lieux) de semer la panique la plus complète au sein des forces armées. D'ailleurs tous les néons de la ville se sont éteints, remplacés par le rougeoiement des lumières clignotantes d'alerte. Les pertes humaines sont tout de même importantes puisque trente agents du Prisme sont brûlés vifs lors de la première explosion. Leurs locaux sont en proie aux flammes et un trou béant permet d'y entrer sans attirer l'attention. C'est le signal dont avait parlé le terroriste. Il est alors possible de s'aventurer dans ce chaos. En consultant un plan, il est assez simple de trouver la zone hospitalière où se trouve Méhéa Shelter. Elle attend, enchaînée dans une cuve de régénération qui l'a protégée de l'explosion. Le problème c'est que par sécurité, les



Hégémoniens ont relié ses fonctions vitales aux nombreux tubes qui la transpercent de partout. Il faut donc déplacer la cuve ou la tuer sur place. Une évasion avec une cuve sur les bras (vide, elle pèse déjà 50 kilos !) peut être un grand moment de stress pour des joueurs. Tuer la prisonnière (elle est consciente et veut vivre) ne sera probablement pas facile non plus. Les personnages vont devoir choisir vite. Les terroristes viendront rapidement à leur aide s'ils optent pour le transport de la cuve. Dans la confusion générale, Méhéa Shelter, qui lance de grands regards apeurés même à ses libérateurs, sera évacuée.

Dans le cas possible où les personnages n'ont rien fait pour la sauver, ce sont ses complices qui s'en chargeront, subissant de lourdes pertes pour terminer leur course, abattus non loin des docks. Ce sera une grande victoire pour le Prisme mais un échec pour nos aventuriers. Ils n'ont pas rempli leur première mission.

Fins ?

Méhéa Shelter morte ou vive, les personnages vont devoir terminer leur mission (s'ils en ont une) pour de Castille. Avec tous les éléments qu'ils ont en main, ils auront plusieurs options : jouer le jeu du duc d'Ozark, faire chanter le duc de Yucata, rejoindre les activistes de Telma Tiltan ou, enfin, partir et se faire oublier un moment. Après toute cette action (libération, attaque et explosion), le groupe doit gérer sa situation pour en profiter un maximum. Les deux ducs seront prêts à des dat Kayann (même laisser en paix Telma Tiltane pendant une trêve à négocier). Les occasions de gagner de l'argent tout en se faisant une bonne réputation sont nombreuses. Toute la difficulté sera de contenter tous les partis en présence (bonne chance)...

Et puis, en y réfléchissant bien, que faisait Méhéa Shelter (Déborah Sextante) à Équinoxe ? Qui devait-elle rencontrer ? Pourquoi ? Et si elle avait des informations telles que Telma Tiltane serait prête à la sacrifier plutôt que de la laisser aux mains de l'ennemi ? Et pourquoi la jeune femme regardait-elle avec crainte ceux qui venaient la sauver ? Autant de questions auxquelles vous allez pouvoir répondre lors de votre propre campagne au cœur des trames de l'Hégémonie.

Auteur : Benoit Attinost
Illustrations : Nicolas Malfin



Les PNJ

Walpurgis, activiste au service de Telma Tiltane

Poids : 80 kg Taille : 1,80 m Âge : 34 ans

AGI	RÉS	RAP	VOL	SG-F	FOR	GAB	CHA	INT	INS
16	12	17	18	19	15	12	09	15	18

Réaction : 9 Perception : 17 Bonus dommages : +1
Fatigue : 13
Déplacement : 18/18m Poids portable : 90 kg Lutte : 14
Recul : 22
Seuils : Inc. : 10 Lég. : 4 Grav. : 13
Crit. : 19 Fat. : 39 Mort : 58

Talents principaux : Acquisition de matériel 6, Armes diverses 6, Connaissance du milieu urbain 8, Connaissance du milieu social 8, Corps à corps 8, Création de faux 7, Déguisement 7, Crochetage 6, Discrétion 8, Dissimulation 8, Estimation de la valeur 7, Mémoire 7, Observation 7, Pugilat 6, Système de sécurité 5.

Équipements : pistolet, dague, cuir moléculaire, 3 I.D. différentes, 250 sols, petit transport civil armé.

Implants : non

Mutations : non

Description : ce Walpurgis est un homme hargneux, précis, compétent et intraitable. Il a une mission et il s'y tient. Organisé, il n'admet pas l'erreur et la lâcheté.

Phrase typique : "M'avez-vous compris ? Dois-je répéter ? Si vous m'avez compris je n'admettrai plus aucune erreur."

Redouté, bandit sanguinaire.

Poids : 65 kg Taille : 1,65 m Âge : ???

Agil.	Résist.	Rapid.	Vol.	Sg-fd.	Force	Gab.	Char.	Intel.	Inst.
14	14	14	16	16	13	13	12	12	16

Réaction : 9 Perception : 15 Bonus dommages : +1 Fatigue : 14
Déplacement : 12/12m Poids portable : 55kg Lutte : 12 Recul : 25
Seuils : Inc. : 12 Lég. : 8 Grav. : 16
Crit. : 23 Fat. : 47 Mort: 70

Influences: 6 à Floréa.

Allié : des receleurs

Ennemis : les agents du Prisme.

Talents : Acquisition de matériel 7, Armes de contact 2, Armes blanches à 1 et 2 mains 5, Armes d'épaule 4, Armes de poing 7, Connaissances générales 6, Connaissance milieu social (malfrats) 6, Corps à corps 7, Esquive 6, Discrétion 4, Estimation qualité/valeur 5, Jeu 4, Négociation 4, Pilotage chasseur 4, Premiers soins 5, Pugilat 6, Science (mécanique) 5, Survie 5, Systèmes de sécurité 4

Équipement : cuir moléculaire, atténuateur de choc 4, Pistolet Norston, Pistolet choc, dague neurale, communicateur, I.D., 50 sols, 600 sols en biens négociables

Mutations : fréquentes

Description: la racaille de base. Seul, il est craintif mais en groupe, il se sent fort. Prompt à se battre, il peut abandonner un combat s'il se pense en difficulté.

Phrase typique : "J'aime bien tes bottes. J'aime bien ton blouson. J'aime bien ta copine..."

piège en haute plage

Ce scénario pour *Loup-garou* est prévu pour environ quatre joueurs expérimentés dont les personnages ne le sont pas forcément. Il reste très modulable et ne devrait pas être trop violent. Enfin, on ne sait jamais.

La soirée qui commence bien

Notre histoire commence par la victoire judiciaire de la compagnie "Nouveau Millénaire" sur la société "TKCL." Cette dernière effectue des recherches fondamentales sur de nouvelles sources d'énergie telles que la fusion nucléaire à but commercial. Elle appartient à la Pentex, derrière quelques écrans de fumée. Nouveau Millénaire est une société environnementaliste dont le but est de promouvoir l'acceptation de la nature et le développement de la vie sauvage. Elle est contrôlée indirectement par des Garous, appartenant en fait à des Parents des tribus Enfants de Gaïa et Marcheurs sur verre. Le litige portait sur un bout de forêt dans les Pyrénées, près de Biarritz. Ayant entendu que TKCL voulait créer un laboratoire de recherche expérimentale dans ce bout de forêt, les dirigeants de Nouveau Millénaire ont fait tout ce qu'ils ont pu pour invalider le contrat d'installation signé entre TKCL et la ville de Biarritz.

Cette partie de la région appartenait à un riche excentrique, Luc Marichard, qui aimait la nature et qui ne souhaitait qu'une seule chose : vivre seul, loin de tout, dans SA forêt. Une fois cette personne morte, la ville de Biarritz s'est retrouvée propriétaire des biens de cet homme, dont son coin de paradis (tout relatif).

Pour réussir leur coup, les membres de Nouveau Millénaire ont réussi à retrouver un descendant lointain de Luc Marichard : Jean-Pierre Boulay. Une fois ce descendant retrouvé, il a fallu le convaincre de vouloir défendre ses droits et d'aider Nouveau Millénaire dans son combat. Toutes ces procédures ont pris trois ans, une fois le nouveau propriétaire convaincu. C'est pourquoi Nouveau Millénaire se permet de célébrer l'événement en petit comité (les membres de la société, leurs avocats et Jean-Pierre).

Malheureusement pour eux, la Pentex n'aime pas perdre. Ses membres ont donc décidé de passer au plan B, beaucoup moins subtil mais, espèrent-ils, plus efficace. Leur but est s'assurer que Nouveau Millénaire agira désormais dans leur intérêt et, pour y parvenir, envisagent de prendre le contrôle de tous les membres de la société. C'est là qu'entrent en scène les Machiavels, de nouveaux types d'esprits sur lesquels ils ont travaillé, destinés à posséder des individus. Une fois installés, ils sont complètement indécelables et dirigent leur hôte. Toutefois, pour rendre ces créatures aussi discrètes, il a fallu sacrifier leur puissance et leur "installation" ne peut arriver que sur des individus à bout de nerfs, exténués et sans défense.



La situation la plus stressante et la plus à même d'amener leurs concurrents à ce niveau de faiblesse est probablement la prise d'otages. Un petit scénario est alors concocté avec amour par certains spécialistes. Il se déroule comme suit : Force Active, un syndicat local récemment créé, décide d'exercer une vengeance sur les "hippies" qui ont privé la région d'une source d'emplois bien nécessaire. Ils prennent en otage la totalité de la société, réunie pour fêter la victoire, et exigent l'annulation du jugement dans les trois jours qui suivent (en fait, si la prise d'otages est suffisamment stressante et difficile, il ne faudra que deux jours aux esprits pour s'intégrer à leurs victimes).

La police et les médias, prévenus immédiatement par les preneurs d'otages, arrivent dans la demi-heure qui suit. De manière assez surprenante pour certains, les grandes chaînes de télévision nationales sont présentes. Peut-être que les actualités ne sont pas très fournies à ce moment de l'année. Ou peut-être qu'une telle couverture médiatique devrait faire réfléchir les grosses bêtes pleines de poil avant qu'elles ne foncent dans le tas, déchirent la tête des terroristes et libèrent leurs amis. La police est, elle aussi, infiltrée par des agents chargés de faire durer les négociations suffisamment longtemps pour que les esprits fassent leur sale boulot.

Steven Seagal n'étant pas disponible, les joueurs vont être chargés de débrouiller tout ça entièrement par eux-mêmes et sans pause publicitaire.

Les intervenants

Les anciens des joueurs les convoquent pour leur expliquer la situation suivante : une petite société montée par des amis de la famille et chargée d'empêcher la désacralisation d'une forêt des Pyrénées pour les profits d'une société humaine vient d'être prise en otage par une bande de syndicalistes qui

ont apparemment perdu la raison. Le sept vient d'être averti grâce un système d'alarme mis en place par la société. Sauver les Parents ne devrait présenter aucune difficulté majeure. Après tout, ces preneurs d'otages ne sont que quelques humains. Le siège social de Nouveau Millénaire est une petite maison d'un étage sur la plage de Biarritz. Elle est suffisamment éloignée de la ville pour qu'un petit commando s'en approche discrètement et puisse y pénétrer sans se faire remarquer. Toutefois, lorsque les joueurs arrivent, la plage sera occupée par des voitures de police, des badauds et des groupes de journalistes, dont plusieurs chaînes de télévision. Celles-ci font justement un rapport complet sur ce qui est en train de se passer et décrivent la prise d'otages comme la dernière tentative désespérée d'un groupe d'hommes complètement perdus. La police tente de négocier et de savoir ce que veulent les preneurs d'otages, tout en mettant en place un groupe d'hommes prêts à intervenir de manière violente. Les terroristes ont fermé tous les rideaux et barricadé les fenêtres. Ils ont allumé des feux dans les deux cheminées de manière à ce que le conduit d'évacuation de la fumée soit impraticable. Ils ont regroupé tous les otages dans la même pièce du rez-de-chaussée. Ils négocient exclusivement par téléphone et ont exigé un périmètre de deux cents mètres entre le cordon de police et la maison. Si les joueurs font un petit tour dans l'Umbra pour voir ce qui s'y passe, ils remarqueront une forte présence d'esprits du ver (une bonne trentaine) qui traîne autour de la police et des badauds et la maison elle-même semble étrangement blindée dans l'Umbra.

Les joueurs devraient comprendre que l'attaque directe n'est plus la solution à envisager et qu'il faut observer puis réfléchir à d'autres solutions. Ils devraient aussi comprendre que quelque chose de louche se trame : pourquoi la maison semble-t-elle si solide dans l'Umbra ? Comment tant de gens sont-ils arrivés si vite ? Pourquoi y a-t-il autant d'esprits dans l'Umbra ? En toute probabilité, certains joueurs voudront se mêler à la police ou tenter d'en apprendre plus sur Nouveau Millénaire.

La police

Si vos joueurs tentent de se mêler à la police pour en savoir plus, faites-leur comprendre que deux groupes semblent présents : la police locale, qui est arrivée en premier et empêche les badauds de s'approcher, répond aux questions des journalistes et le RAID, qui est là exclusivement pour régler le problème de la prise d'otages.
La police locale semble largement dépassée par les événements et ne comprend pas vraiment ce qui se passe. Le RAID est représenté par un groupe d'une vingtaine d'hommes prêts à intervenir pour libérer les otages et de deux personnes chargées de l'organisation et des négociations. Bernard Lotte, le négociateur, a l'air très sûr de lui et ne veut prendre aucun risque. Il pense que les terroristes sont des spécialistes, qu'ils n'hésiteront pas à abattre les otages et qu'on ne peut pas prendre le risque d'une intervention dans les conditions actuelles, créées par les preneurs d'otages, à leur avantage. Il veut étudier plus avant leur comportement et approfondir l'analyse. Il dégage aussi une odeur de ver (si le don est utilisé). Luc Mênet, responsable du groupe d'intervention, n'est pas vraiment d'accord et pense qu'il faut agir au plus tôt. Toutefois, il doit bien admettre que, pour l'instant, les informations obtenues ne permettent pas une action dans les meilleures conditions. Il espère pouvoir agir quand les terroristes auront faim et exigeront de la nourriture. Il a posté ses hommes tout autour des locaux de Nouveau Millénaire, mais l'isolement de la maison en fait un lieu bien difficile à "libérer" : impossible de poster des hommes sur d'éventuels bâtiments voisins pour tirer et impossible de tenter une approche discrète vers la sortie de secours. Il doit bien admettre que les terroristes ont fait du bon boulot pour s'isoler à l'intérieur.

Nouveau Millénaire

Les joueurs devront se renseigner auprès de leurs anciens ou des membres de leur sept pour obtenir des informations sur Nouveau Millénaire. Nouveau Millénaire est une société fondée par des Enfants de Gaïa et des Marcheurs sur verre d'après les principes suivants : aucun Garou ne peut rester inactif devant les déprédations causées à l'environnement par l'homme dans cette région du monde, l'une des rares en Europe à avoir encore un semblant de vie sauvage. Mais l'attaque directe et sauvage des bulldozers et autres chantiers n'est plus efficace, elle n'est pas discrète non plus. Il faut lutter à armes égales avec les gouvernements et les entreprises qui souhaitent détruire l'environnement. Pour avoir à nouveau une chance dans cette lutte, ils ont eu l'idée de fonder une société dont le but serait d'empêcher juridiquement ces déprédations. La société fut confiée à des Parents, mieux à même d'intervenir dans la société humaine que des Garous. Elle est censée dégager des



Les Machiavels

Ces nouveaux esprits mis au point par la Pentex, baptisés en hommage au maître de la tromperie, sont d'un type similaire à ceux présents à la fondation Valkenberg, mais encore plus spécialisés. Ils sont plus difficiles à détecter, y compris lorsque l'on connaît leur existence, et il n'existe pas, pour l'instant, de moyens de débarrasser une victime de leur influence.
La mise en place, toutefois, est extrêmement délicate à réaliser. La victime doit être dans un état de faiblesse psychique extrême. Il était prévu d'utiliser ces esprits sur les ennemis capturés, soit en les droguant pour qu'ils ne soient plus en état de résister, soit après quelques séances d'interrogatoire qui les laissent souvent dans un état propice.
En ce qui concerne le combat, c'est bien simple : ces créatures n'y sont absolument pas préparées. Elles ne sortent de l'astral qu'une fois la victime parasitée et n'ont aucun talent de combat dans l'astral.

Caractéristiques : Rage 2, Volonté 3, Gnose 6
Pouvoirs : Possession (limitée), Non-détection (une fois en place)

profits sur les dommages-intérêts qu'elle exige des compagnies qu'elle poursuit en justice.
Son procès contre TKCL est sa première affaire, en plus d'être sa première grande réussite. Nouveau Millénaire a réussi à geler les projets de TKCL tout d'abord en invoquant des vices de forme et des corruptions dans l'obtention des permis nécessaires, puis en retrouvant (par miracle) un héritier légitime du propriétaire des terrains en question. Les accusations de corruption furent abandonnées (bien que justifiées, elles ne pouvaient être prouvées), mais l'héritier légitime permit de rejeter les prétentions de la ville sur l'endroit, qui n'avait, par conséquent, pas le droit de céder ces terres à TKCL.
En parallèle avec cette affaire, Nouveau Millénaire a commencé à traiter d'un nouveau cas : un centre de retraitement de déchets par la Générale Marine. Nouveau Millénaire a en effet eu accès aux plans de ce centre et, apparemment, de nombreux déchets seront rejetés à la mer s'il est mis en place, causant ainsi une pollution non souhaitée.
À cause de ses méthodes et de ses résultats, Nouveau Millénaire s'est attiré l'inimitié de nombreuses personnes dont la commune, les entreprises ciblées et certains syndicats. Chacun de ces protagonistes est susceptible de vouloir faire du mal à l'entreprise et se renseigner sur eux (voire visiter leurs locaux) peut mener à une solution. Les joueurs peuvent aussi souhaiter se renseigner auprès du cadastre pour voir les plans de la maison et s'il y a un autre moyen d'y parvenir (certains d'entre eux sont comme ça).

La ville

Le maire en place n'est pas du genre vraiment courageux. Même s'il accepte quelques pots-de-vin pour fermer les yeux sur certaines irrégularités, il n'irait pas jusqu'à organiser une prise d'otages. Si les joueurs sont à même de se renseigner plus avant sur le maire (connaissance de la scène politique, contacts dans un journal, etc.), ils peuvent apprendre que certains éléments qui gravitent autour du maire sont, eux, plus capables de ce genre de crimes. Notamment, lors des élections, un des journaux locaux avait été contacté par une femme qui affirmait détenir des informations compromettantes sur celui-ci.
Elle a été retrouvée morte le lendemain, apparemment victime d'un cambrioleur dans la nuit. Bien que rien ne fût jamais prouvé, de nombreuses personnes soupçonnent le garde du corps du maire, Luc Tourois, d'avoir organisé ce cambriolage. Même si tout cela est vrai, ça n'a en fait aucun intérêt dans l'histoire qui nous occupe et ce n'est là que pour que les joueurs s'enfoncent un peu plus. Vous pouvez développer cette partie si besoin est.

TKCL

Cette entreprise effectue donc des recherches sur de nouvelles sources d'énergie mais aussi d'autres sujets, bien moins avouables. Elle avait besoin de cette base de recherche pour approfondir tranquillement et à l'écart du grand public certaines découvertes sur de nouvelles armes. Leur quartier général en France se trouve sur Paris (à la Défense) et est plutôt bien protégé (là encore, la prise d'assaut est certainement la meilleure solution pour changer de personnages). Leur réseau informatique n'est pas très bien protégé et une intrusion réussie apprendra au personnage que cette société échange régulièrement des mails avec la Pentex. Malheureusement, avant qu'un joueur aventureux ne puisse en apprendre davantage, une alerte se déclenche et il est éjecté de leur réseau.

La générale Marine

Cette société est une des plus grandes multinationales françaises. Il s'agissait à la base d'une société de purification des eaux, qui s'est ensuite diversifiée. Elle n'est pas corrompue au même titre que TKCL, mais cède de plus en plus au profit facile en ignorant les normes de sécurité ou en défigurant l'environnement. Elle détient une branche sur Biarritz qui n'est pas très bien protégée (la voilà, la prise d'assaut !). Cette filiale ne semble pas bien importante. La sécurité est minimale : une ronde de trois gardes humains toutes les quinze minutes pendant la nuit, toutes les entrées gardées le jour, des caméras dans tous les couloirs importants et des portes fermées à clé mais pas blindées. Il s'agit en fait d'un poste de traitement des informations et d'assistance au public pour leurs quelques produits ou offres grand public.
Si les joueurs arrivent au centre de recherche d'informations, ils pourront accéder au réseau informatique de l'entreprise et verront que la compagnie a cherché à plusieurs reprises à se renseigner sur la Pentex (suite à des offres de rachats par celle-ci) et sur Nouveau Millénaire (suite au procès en cours). Apparemment, rien n'a encore été décidé dans un sens ou dans l'autre. Les joueurs peuvent très bien décider de modifier les informations concernant l'une ou l'autre ou les deux, ce qui influera sur les décisions prises par La Générale Marine. Ils peuvent aussi décider de simplement tout casser, ce qui n'aura pour seul effet que de retarder les prises de décisions de la compagnie (*a priori*, elle préfère garder son indépendance et tentera de soudoyer les membres de Nouveau Millénaire, mais ces informations ne sont pas encore présentes dans leur réseau informatique).

Les syndicats locaux

Ici, la grande diversité règne. Certains syndicats ne supportent pas de voir une grosse source d'emplois (on parle de quatre-vingts emplois pour TKCL et plus d'une centaine pour l'usine de La Générale Marine) se tarir à cause d'une bande de soixante-huitards sur le retour qui ne comprennent rien aux réalités économiques modernes. En revanche, d'autres syndicats pensent que des sociétés qui ne respectent pas l'environnement ou qui agissent à la limite de la légalité (en dépossédant Jean-Pierre Boulay) ne sont pas loin d'appliquer les mêmes méthodes à leurs employés et doivent donc être surveillées de près et contraintes à agir de manière responsable. De manière générale, les syndicats n'ont tout de même aucune confiance dans des sociétés de grande envergure (telles que TKCL ou La Générale Marine) et pensent qu'elles n'auraient aucun scrupule à organiser cette prise d'otages.
Quant au nouveau syndicat, Force Active, il est tout récent (à peu près quatre mois) et a été fondé par des gens dont personne n'a jamais entendu parler. Ils se sont rapidement forgé une réputation d'extrémisme dans la défense ouvrière. Ils sont partisans des actions violentes et spectaculaires, mais jusqu'ici se contentaient de paroles vengeresses et aucun acte n'avait jamais suivi. Certains syndicats en veulent particulièrement à Force Active car les dirigeants de ce dernier ont recruté parmi la base des premiers.
Les locaux de Force Active ne sont rien d'autre qu'un studio abandonné dans lequel on ne trouvera aucune information intéressante. Ils sont de plus envahis par la police. L'appartement d'Alexandre Lutti, chef du mouvement et preneur d'otages, est tout aussi vide d'information intéressante et rempli de policiers.

Le cadastre

Si des joueurs malins décident de se renseigner auprès du cadastre, ils doivent d'abord apprendre à traiter avec l'homme qui est chargé de l'administrer, Philippe Kales, un homme d'une trentaine d'années et qui en veut à la terre entière d'avoir un mé-

tier aussi insignifiant alors qu'il devrait avoir des responsabilités dans un ministère, du moins à son avis. Toute personne qui vient lui demander des renseignements ou utiliser ses services est insignifiante et ne mérite pas son attention, d'autant plus qu'elle a besoin de lui.
Si on sait bien le traiter, voire flatter son ego, il peut néanmoins fournir les informations suivantes (suivant le degré d'appréciation des joueurs). Une branche des égouts qui déverse les eaux usées à la mer passe à proximité de la maison (suffisamment près pour éviter le cordon des flics, mais elle ne passe pas dessous). Un bras abandonné relié à cette branche devrait passer sous de la maison, mais il n'y a pas d'ouverture. Si les personnages sont vraiment très persuasifs, il leur dira qu'en fait le bras ne passe pas sous la maison et qu'il a été abandonné parce que lors de sa construction, les ouvriers ont rencontré ce qui semblait être un tunnel secret datant de la Seconde Guerre mondiale. Ils ont alors condamné ce tunnel. Il n'en sait pas plus.

Que faire ?

Vos joueurs peuvent décider d'influencer les policiers (en utilisant des dons, une couverture, des relations bien placées), mais ceux-ci ont l'air de vouloir absolument négocier.
Si vos joueurs ont une bonne raison d'être intégrés à l'équipe du RAID chargée de résoudre le conflit, ils peuvent se retrouver chargés des négociations. Au bout d'une journée de négociations, il leur faudra se rendre à l'évidence : ça ne va nulle part. Chaque fois qu'ils remplissent une condition des terroristes, ceux-ci en rajoutent deux nouvelles, comme s'ils ne voulaient pas qu'elles aboutissent. À chaque négociation téléphonique, ils peuvent aussi se rendre compte que l'état psychologique des otages empire un peu. Tout d'abord, on ne les entend pas, puis petit à petit on entend des bruits de sanglots, puis des demandes d'aide réprimées (apparemment violemment) par les preneurs d'otages. Ceux-ci n'hésiteront pas à exécuter un premier otage (pour l'exemple, un des avocats), mais seront moins enclins à le faire ensuite. Si les joueurs font état du tunnel des égouts, une équipe comptant des spécialistes en explosifs sera dépêchée sur place. Ceux-ci peuvent faire sauter le mur qui sépare les égouts du tunnel mais cela risque d'être remarqué par les preneurs d'otages, ce qui pourrait déclencher un massacre. Une fois le tunnel visité, une équipe sera mise en place, prête à agir. Toutefois, sans intervention extérieure, elle ne fera rien avant la fin de la semaine, et il sera trop tard. Les joueurs devront convaincre les responsables (ce qui peut prendre une journée) ou bien donner les ordres et endurer les conséquences. Alternativement, les joueurs peuvent faire partie de l'équipe d'intervention et prétendre avoir reçu les ordres.
Si les joueurs décident de faire bande à part, ils peuvent passer par les égouts pour accéder au tunnel (et doivent alors posséder des connaissances en explosifs) ou bien chercher l'entrée du tunnel (cachée dans un bunker abandonné, assez loin de la maison) pour accéder discrètement sous la maison. L'Umbra dans le tunnel n'est pas aussi remplie qu'à l'extérieur (quelqu'un a mal fait son travail) et les personnages peuvent l'utiliser pour entrer dans la maison (goulet de neuf). Une fois dans la maison, ils doivent affronter six Machiavels plus deux Scrags (livre de base en français, page 160) côté Umbra, puis s'occuper du monde physique sans faire trop de vagues pour l'extérieur. À l'intérieur se trouvent un danseur de la spirale noire et trois Fomori (sous forme humaine). La meilleure solution serait de faire croire qu'un otage a pu prendre les terroristes par surprise et les abattre. Laisser traîner des cadavres sanguinolents aux membres arrachés et aux multiples traces de griffes et/ou de crocs n'est pas la meilleure solution.
Alternativement, si vos joueurs n'ont pas eu accès aux informations concernant le tunnel mais décident d'agir, ils peuvent utiliser des dons (tels que sens du surnaturel) en combinaison avec du matériel hyper moderne (tel qu'un fusil de sniper) pour tirer sur les preneurs d'otages en évitant les otages. Il faut toutefois avoir un fusil suffisamment puissant pour traverser les murs. Les terroristes ayant amené leur nourriture (en plus de celle prévue pour la fête), attendre qu'ils demandent à manger pour s'introduire et les éliminer ne marchera pas. Si vos joueurs doivent absolument prendre la maison d'assaut de front, il faut qu'ils soient sûrs de leur plan. Faites-leur payer cher chaque erreur.

Et la suite ?

Si vos joueurs n'ont pas pu délivrer les otages à temps, la police finira par prendre d'assaut la maison, abattre les preneurs d'otages ("Il n'y avait pas d'autre solution"). Nouveau Millénaire reprendra son combat, mais petit à petit, il sera évident qu'elle a changé de camp. Les personnages seront alors chargés de trouver pourquoi et de résoudre le problème.
Si les personnages sont rentrés dans le tas et ont provoqué un massacre sans aucune discrétion, l'affaire sera étouffée par les autorités compétentes et ils seront chassés avec âpreté par la Pentex.
Les personnages peuvent aussi vouloir se renseigner plus avant sur les nouveaux esprits qu'ils ont rencontrés dans l'Umbra ou vouloir régler leurs comptes avec la TKCL.

Auteur : Gwenaël Tranvouez
Illustrations : Aleksi

Les Protagonistes

Alexandre Lutti
Danseur de la spirale noire, homidé, Ragabash, rang 2

For :	4	App :	2	Per :	3
Dex :	3	Man :	3	Int :	2
Vig :	5	Cha :	4	Ast :	3

Compétences : Appel Primal 2, Bagarre 3, Esquive 3, Intimidation 3, Subterfuge 1, Vigilance 2, Armes à feu 4, Commandement 2, Furtivité 2
Dons : Oreilles de chauve-souris, Persuasion, Sentir la proie

Les deux Fomori

For :	3	App :	2	Per :	3
Dex :	3	Man :	2	Int :	2
Vig :	4	Cha :	2	Ast :	3

Compétences : Bagarre 3, Armes à feu 3, Esquive 2, Furtivité 2
Dons : Immunisé au délire, Berserker, Griffes et crocs (les pouvoirs ne sont pas visibles, sauf quand les Fomori décident de les faire apparaître).
Les trois personnes savent qu'elles vont de toute façon mourir et qu'elles se sacrifient pour une plus grande cause (la corruption de Nouveau Millénaire). Elles essaieront de rendre que le combat soit aussi stressant que possible pour les otages (en les prenant comme boucliers, etc.).

Courrier

on a reçu ça...







backstab

Courrier des lecteurs
1, route de Versailles
91190 Villiers le Bâcle

Bonjour,

(...) Au sujet du magazine, je regrette la disparition des fiches techniques et des grands anciens. Cependant, gardez votre mordant et veillez à votre liberté de jugement.
Ludiquement,

R. Castex de Montpellier

Ouais OK c'est ça,

Pour ce qui est des grands anciens je dirais que c'est dans leur nature de disparaître un jour, quant aux fiches techniques, tu es le premier à me signaler leur disparition si bien que moi-même je ne m'en étais pas rendu compte. Encore un coup de ce fainéant de maquettiste.
Enfin, je te vois venir avec ta liberté de jugement et ton mordant. Tu fais sans doute allusion aux compromissions de certains de mes petits camarades pigistes de cette revue qui n'hésitent pas à vendre leur mauvaise plume aux premiers venus et aux moins offrants sous le vilain prétexte qu'ils sont pauvres et qu'ils ont faim. Mais je ne suis pas né de la dernière goutte, gros malin, et je n'en parlerai pas, non je n'en parlerai pas.

Cher backstab,

Inutile de tourner autour du pot, pour moi le jeu de rôle n'est qu'une étape dans le (long) processus de maturation d'un individu.
Autrement dit, à mi chemin entre l'enfance et l'âge adulte, le rôliste lambda s'échappe d'une réalité qui le dérange ou qu'il ne préfère pas assumer en lui substituant un monde virtuel, factice où prédomine la notion de facilité.
Il devient alors plus aisé de tuer un dragon, image sublimée du père que de reconnaître avoir des relations difficiles avec ce dernier, et caetéra...
Ceci explique dans l'ordre :
1- L'incurie de votre courrier (incurie relative). En effet, quel est l'âge de votre lectorat ? Quelle sont ses lectures, sa filmographie ? bref, pour jouer une partie (d'AD&D ?), va-t-il cherche son inspiration dans la réalité (roman de chevalerie ou courtois du XIII, article bien vu sur l'opus déi...) ou se contenter des visions parfois rocambolesques que lui donne des suppléments pas toujours bien détaillés : exemple, la couverture d'un opus de Vampire Dark Ages où l'on distingue des minarets sur la représentation de Sainte Sophie au XIIème alors que Byzance ne tombe qu'en 1453. J'en passe et des meilleures.
2- Le peu d'intérêt que porte les femmes au JDR. Mêlées à des garçons qui ne veulent être des amants ou des pères en puissance, pour quelles raisons se casseraient-elles la tête à délivrer la belle princesse ?
3- Le ghetto dans lequel se complaît le JDR. En refusant de devenir adulte, le JDR prête le flanc à toutes les critiques et tous les soupçons (secte, meurtre, suicide).
Bref, il reste du chemin à parcourir, mais je trouve néanmoins que votre magazine a le mérite ne pas pratiquer la langue de bois.

Mad Oak, licencié en histoire
et ancien rôliste nostalgique

Mon gars Mad,

Je résume à l'attention des mal-comprenants et des lecteurs du Figaro égarés : selon la thèse que défend notre lecteur, qui n'est pas une bille puisqu'il a des diplômes, le rôliste moyen préfère éventrer des dragons que sodomiser son père, vivre des rêves fabuleux dans la peau de héros tout-puissants plutôt que de se lever le matin pour aller à l'école, s'il est quasiment inculte, c'est parce qu'on lui bourre le crâne avec de la bouse américaine à longueur d'année, il fait peur aux filles parce qu'il ne pense qu'à les sauter et puisqu'il est jeune il n'est pas vieux donc c'est une secte (je résume bien sûr). C'est très intéressant. Si, si...

À Guillaume Delafosse, Croc et aux relecteurs,

Tranquillement installé sur le divan, je m'appretais à passer une heure de détente en lisant BACKSTAB 13ème du nom. Et je suis tombé, dans le dossier sur l'enfer, sur l'encadré " American Psycho ". Je n'ai terminé ni la lecture de l'encadré, ni celle du magazine. Le choc et le dégoût sont passés, à présent, je me met à me poser des questions.
D'abord, qu'est-ce que cet encadré faisait là ? J'y voit peu de rapport avec l'enfer. Alors quoi ? Une erreur commise juste avant l'impression du magazine, vers 5 heures du matin ? Ou était-ce placé là sciemment, en toute connaissance de cause ? Pourquoi, je me le demande. But provocateur atteint (si c'était le but). Mais en aucun cas cet encadré ne complétais le sujet.
Vous avez par contre atteint un autre but. Alors que jusqu'à présent je me rangeais résolument aux côtés des autres rôlistes et contre les rumeurs les plus sinistres courant sur le JDR-qui-rend-fou-et-que-c'est-une-secte, je me prend à douter. Sur l'approche du jeux que peut avoir quelqu'un qui place un tel encadré dans un article de JDR, tiens, d'ailleurs, est-ce que cette personne à vraiment lu ce bouquin dégueulasse et ignoble ?
Pour moi, l'image de votre magazine reste endommagée. Si je continuerai peut-être à le lire, je verrai d'un autre oeil (bien plus dubitatif toutes les critiques que vous y formulez à longueur de page.
Vous jouez sur les déséquilibres, d'accord. Mais attention à ne pas tomber. Provoc' et (très) mauvais goût sont deux choses différentes.
Salutations

Julien Farlin de Nancy

Courrier

Prends ta tête à deux mains, mon cousin...

... et sers-t'en pour réfléchir un peu, comme je l'ai fait quand on m'a transmis ton courrier. Après lecture, j'avoue avoir été très partagé entre étonnement naïf et gravité troublée. J'ai pensé tout d'abord ne pas te répondre, puis te descendre en flammes, te renvoyer enfin, et plus simplement, à l'édito de ce numéro qui répond parfaitement à tes questions. Mais il s'agissait de mon boulot et d'un cri d'angoisse, alors...

1) Inutile de jouer à celui qui connaît 'achtement bien comment ça se passe dans la presse, le bouclage, tout ça, c'est toujours l'horreur, et les illustrateurs / les rédacteurs / les maquettistes sont toujours à la bourre. À cinq heures du matin, je ne fais pas d'erreur : à cinq heures du matin, je dors !

2) Oui, effectivement, j'ai lu "American psycho", et jusqu'à la dernière page (sinon, comment connaître et retrouver le passage qui t'a tant choqué ?). Ce livre m'a choqué aussi, parfois, mais, dans l'ensemble, je ne considère pas qu'il s'agisse d'un bon roman. J'en profite pour t'informer :

a) qu'il s'agit justement d'un roman, donc d'une FICTION ;

b) que ce livre est en vente libre sans sticker "Accord parental indispensable" ou "explicit vagina tortures inside" ;

c) qu'il te suffit d'allumer ta télévision aux environs de 20 heures pour voir de vraies scènes de carnage avec de véritables impacts de balle dans la tête et de véritables civils fraîchement amputés dedans ;

d) que, dans mon esprit, la perspective de se faire dévorer le visage par des rats n'est pas plus réjouissante que celle de se faire déchiqueter le vagin par le même animal ? Alors, pourquoi l'extrait de "1984" t'a-t-il laissé de marbre ? Parce que ça ne se passe pas dans l'intimité moite d'une femme ?

2) Je persiste et signe : cet extrait avait, à mon sens, parfaitement sa place dans le dossier consacré aux enfers, plus précisément au paragraphe consacré aux enfers modernes (à ton avis, la victime du ***serial killer*** mis en scène ne vit-elle pas un "enfer" ?) ;

3) Goût de la provocation : certainement pas. Je suis un garçon normalement constitué, jouissant de toutes mes facultés mentales et d'une grande égalité d'humeur. J'ai un travail, une vie de couple, des amis, des loisirs normaux. Je pense que tuer les gens gratuitement, c'est mal, je suis opposé au recours à la violence physique et à tout ce qui aliène l'individu, donc les sectes notamment. Je crois à certains principes de vie simples comme l'honnêteté, le respect de la parole donnée, la conscience professionnelle et la rigueur dans ce que l'on fait. Bref, le quidam.

Par contre, je ne me méprends pas : quand je lis un livre, je sais que je lis un livre. Et je ne commets pas l'erreur d'être choqué par une fiction et de ne pas l'être par la réalité.

Prends ta tête à deux mains, mon cousin.

G. DELAFOSSE

J'aimais bien votre magazine : de l'humour, de la prudence dans les critiques, un souci de cohérence thématique sympathique, bref: bien ! Rien à redire. Le dé dans la pochette, ou les Hybrides mutants (surtout eux, d'ailleurs), je trouvais ça drôle, pourquoi pas? me disais-je. Je pensais même vous écrire, vous faire part de mon expérience de joueur, à la suite d'une lettre de votre courrier des lecteurs. Quelle ne fut pas ma surprise de découvrir, en P. 29 du numéro 12 de votre magazine, le Grand Concours Polaris. J'ai trouvé ça ignoble. Abject. Affreux. Dégueulasse, et le reste aussi.

Les rôlistes revendiquent le droit à leur amusement ou le respect de leur loisir. Ils tiennent à ce qu'on ne les confondent pas avec des sectateurs déviants ou des manipulés mentaux. Ils refusent les étiquettes. Et voilà que vous appelez vos lecteurs à tuer de pauvres petites bestioles pour gagner un jeu. A quand la plus belle crotte de nez sous verre, ou le vomi le plus artistique? J'appelle ça faire la pute : c'est moche.

Oh, vous allez me dire que de petits Artemiae Salinae de rien du tout ne manqueront pas dans la biomasse, mais vous aurez tort. Ils ont le droit de vivre leur courte existence, comme vous avec le droit de pratiquer le JdR ou de mener votre vie de la façon que vous voulez. Qu'est-ce que cela vous ferait d'être punaisé sur une planche pour représenter la race humaine dans une exposition de biologie interstellaire? C'est du même acabit. Non, c'est pire parce que votre idée tient du commercial: ça n'a pas d'autre souci. Rien que d'imaginer tous vos lecteurs boutonneux se ruer sur une épuisette, pêcher l'animal en question, le laisser crever à l'air libre, puis le scotcher pour vous l'envoyer, ça me donne des nausées. Je ne peux pas comprendre comment une idée pareille vous est venue. Et je ne suis pas le seul, croyez-moi.

J'aime ces petites créatures, j'aime les voir onduler dans l'eau et s'ébattre joyeusement (du moins, j'espère qu'ils sont le plus heureux possible dans leur bocal) plutôt que tout sec sur une feuille de papier pour récupérer un beau jeu tout neuf! Ils ont leur utilité dans la nature, ils y ont leur place: votre concours me donne à penser que l'espèce humaine a de moins en moins la sienne sur Terre. Mais j'ai tort de m'en faire. Bien sûr, après avoir reçu les milliers de lettres de lecteurs enthousiastes, vous allez remettre les spécimens envoyés dans un bocal pour qu'ils finissent leur vie dans leur élément, et pas jeter feuille et Artemiae à la poubelle. Vous êtes des humanistes ! Mon cul !

Avez-vous songé qu'en outre vous allez provoquer la colère des amis des animaux, qui vont se joindre aux autres groupes de pression qui n'aiment pas les JdR ? La SPA et le bon docteur Abgrall vont l'avoir facile de dénoncer en nous (en vous) des gens sans coeur qui sont prêts à détruire une forme de vie pour de vulgaires motifs publicitaires. Vous ne semblez pouvoir lire que des règles de JdR, pas votre conscience, alors relisez le dernier chapitre de *Vampire*, où Rhein-Hagen évoque la beauté de la vie. Hé bien, la vie d'un hybride mutant a autant d'importance que la nôtre! Et peut-être plus que la vôtre, à mes yeux, depuis ce concours stupide.

J'espérais mieux de votre part : vous glissez dans le trash pour attirer des lecteurs? Grand bien vous fasse, vous venez d'en perdre un.

Frédérick MESTRE de Toulouse

Tirlilipimpon sur le chihuahua...

Merci, mille fois merci. La dernière fois que j'ai autant ri, ça devait être le jour où Brigitte Bardot a coupé les couilles de l'âne de son voisin. Je sais, je te dis merci alors que tu ne liras sans doute pas ma réponse puisque tu n'achèteras plus backstab, ce qui va nous mettre dans une merde financière noire, t'es vraiment un salaud. Mais si tu n'y vois pas d'inconvénient (normalement non, vu que tu ne me lis pas, sois logique) et, pour les commodités de la réponse, je vais quand même m'adresser à toi.

Or donc, tu ne supportes pas qu'on écrase les petites bêtes, même les toutes petites minuscules de rien du tout, pas plus grosses qu'un artémia, soit à peu près la taille d'un prépuce de blatte naine... Tout de suite ça te hérisse. Tu dois être une espèce d'ascète toulousain qui se nourrit en suçant des cailloux, allant nu par toutes saisons en prenant garde de marcher sur les ongles pour ne rien écraser, putain c'est dur. J'imagine ton affliction et ta honte quand, nuitamment, tu t'oublies et déverses ta semence sur la toile de bure, commettant de la sorte non pas un, mais deux génocides : celui des milliards de bébés spermatozoïdes qui ne demandaient qu'à vivre et celui des centaines de millions d'acariens que tu noies sans aucune espèce de pitié. Tu les entends hurler de douleur, tu vois leurs petits flagelles qui s'agitent et se tendent vers toi, tu sens sous ta main (non, pas celle-là, l'autre) la chaleur moite des corps qui se meurent et tu ne peux rien faire pour les sauver, non, mon Dieu non, c'est vraiment trop horrible. Je ne parle même pas de la lettre que tu nous as envoyée et dont tu n'es pas sans savoir qu'elle a été fabriquée avec des arbres vivants que le bûcheron saigne à vif avant d'en extraire les tripes à mains nues. Une vraie boucherie. Mais je ne doute pas que tu aies fait longuement pénitence pour expier ce crime atroce.

Pour être franc et pour en finir avec cette bonne plaisanterie, la seule chose qui m'énerve vraiment, c'est quand tu dis que la vie d'un hybride mutant a autant d'importance que celle d'un homme. Là, je commence à penser que, loin d'être un gentil défenseur un peu con des animaux, tu fais partie de ceux qui nourrissent leur chien au steak mais qui préfèrent crever plutôt que de donner un franc au clochard du quartier...

20è MONDIAL MAQUETTE ET MODÈLE RÉDUIT



3 - 11 AVRIL 1999

Porte de Versailles - PARIS

10h - 19h - Nocturne vendredi 22h

réservation : 01 49 09 64 14 Bourses aux Collectionneurs 10 - 11 Avril